

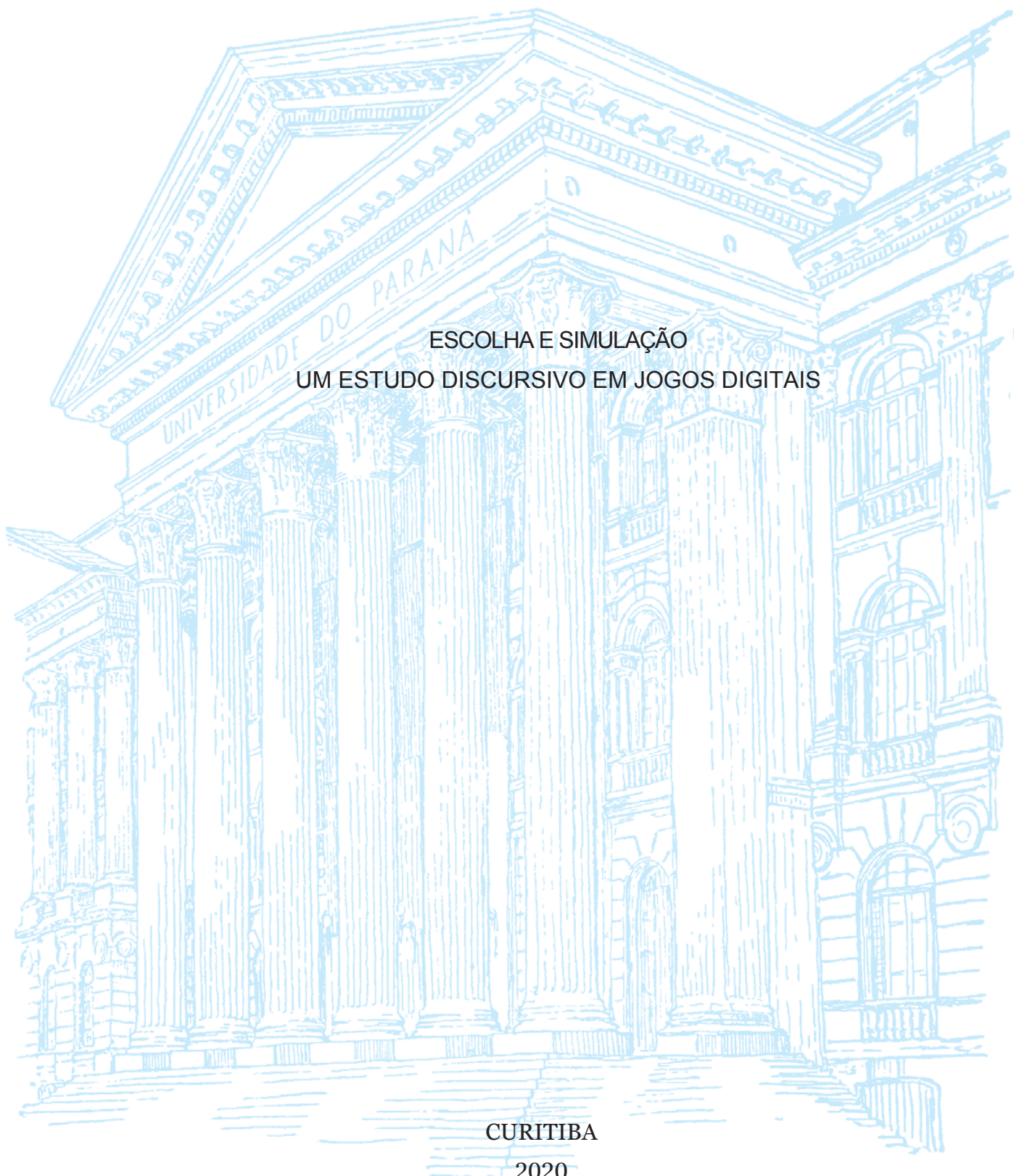
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MAURICIO PERIN NEVES DA SILVA

ESCOLHA E SIMULAÇÃO  
UM ESTUDO DISCURSIVO EM JOGOS DIGITAIS

CURITIBA

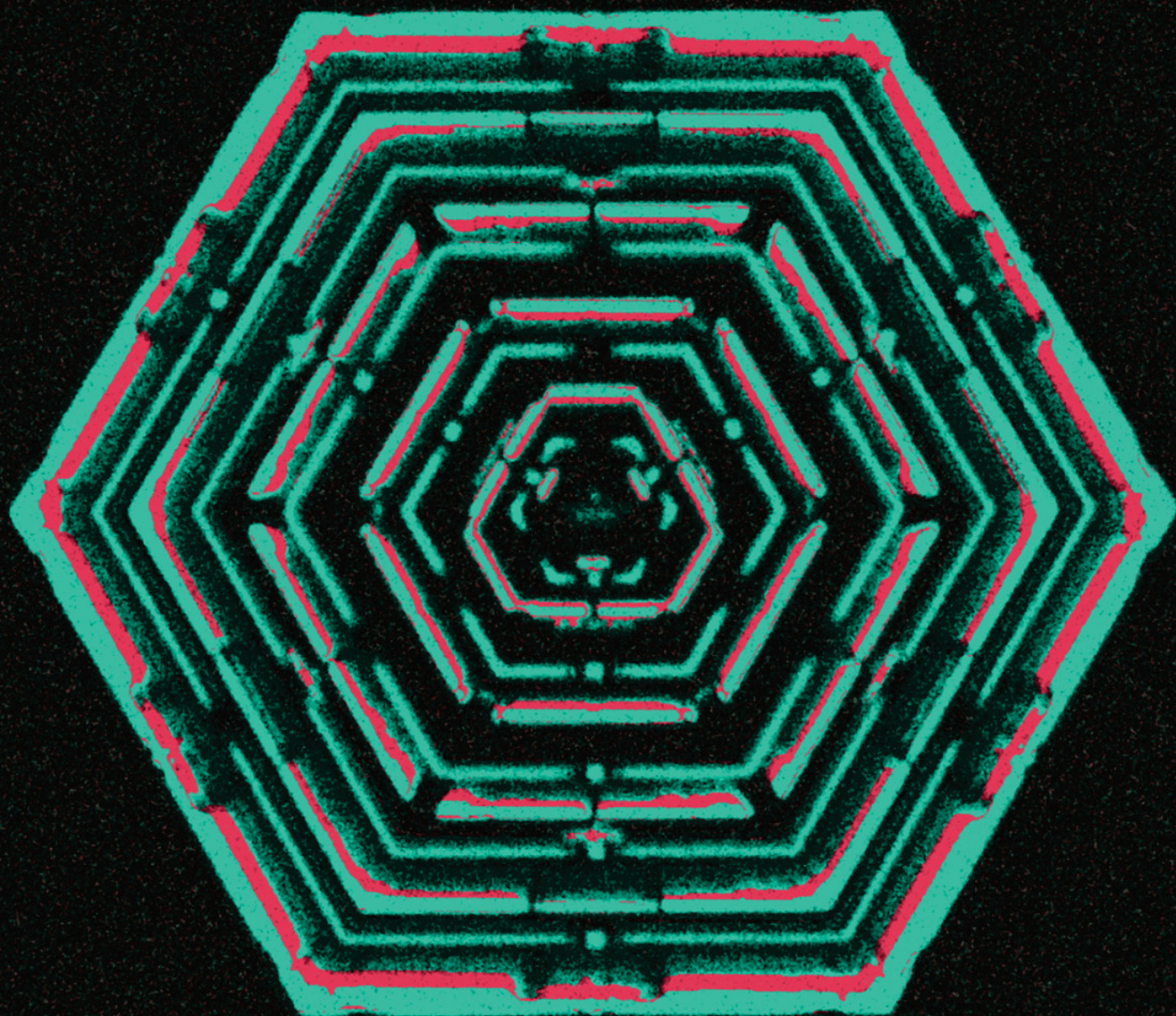
2020





UFPR

MAURICIO PERIN NEVES DA SILVA



UM ESTUDO DISCURSIVO EM JOGOS DIGITAIS

# ESCOLHA E SIMULAÇÃO

CURITIBA  
2020



MAURICIO PERIN NEVES DA SILVA

ESCOLHA E SIMULAÇÃO  
UM ESTUDO DISCURSIVO EM JOGOS DIGITAIS

Dissertação apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Design, Curso de Pós-Graduação em Design, setor de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Marcos N. Beccari

CURITIBA

2020

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELO SISTEMA DE BIBLIOTECAS/UFPR –  
BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS COM OS DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Fernanda Emanoéla Nogueira – CRB 9/1607

Silva, Mauricio Perin Neves da  
Escolha e simulação : um estudo discursivo em jogos digitais. / Mauricio Perin  
Neves da Silva. – Curitiba, 2020.

Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Artes, Comunicação e  
Design da Universidade Federal do Paraná.  
Orientador : Prof. Dr. Marcos N. Beccari

1. Jogos eletrônicos - História. 2. Jogos eletrônicos – Avaliação. 3. Videogames.  
4. Análise do discurso. 5. Crítica. I. Beccari, Marcos. II. Título.

CDD – 745.2



## TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em DESIGN da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **MAURICIO PERIN NEVES DA SILVA**, intitulada: **ESCOLHA E SIMULAÇÃO: UM ESTUDO DISCURSIVO EM JOGOS DIGITAIS**, sob orientação do Prof. Dr. MARCOS NAMBA BECCARI, após terem inquirido o aluno e realizado a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa. A outorga do título de Mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 03 de Março de 2020.



MARCOS NAMBA BECCARI  
Presidente da Banca Examinadora



CAROLINA DALOMENE MACHADO  
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)



GUILHERME DE ALMEIDA XAVIER  
Avaliador Externo (PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA - PUC/RIO)

## AGRADECIMENTOS

Consciente de que a opção por aplicar aqui qualquer ordenação que fosse incorreria inevitavelmente em alguma forma de hierarquização, optei pela arbitrariedade de uma cronologia. Sendo assim, agradeço:

*à Zete e ao Tchuli, por tudo, e sem quem eu não existiria;*

*à Ana e ao Mário, pelo incentivo e a inspiração;*

*à Aduge, pelas experiências e as experimentações;*

*à prof<sup>a</sup>. Carla Spinillo, por ter me colocado no rumo do design gráfico e, anos depois, ter me recebido neste PPG;*

*ao Guix, por ter me oferecido um conselho em 2008;*

*ao povo de Kaer Morhen, por terem sido beta-testers deste projeto desde antes mesmo dele começar;*

*aos colegas deste PPG, pelo apoio e a sabedoria compartilhados;*

*ao Chromiec, que especialmente compartilhou este trajeto pelo PPG;*

*ao prof. André Battaia, pela orientação inicial do que eventualmente se tornou esta pesquisa;*

*ao meu orientador prof. Marcos Beccari, pela excelente colaboração;*

*à Harumi, por existir;*

*à prof<sup>a</sup>. Stephania Padovani, pela ajuda em dar forma a este trabalho;*

*à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) -, Código de Financiamento 001, e ao Programa de Pós-Graduação em Design da UFPR;*

*ao Rodrigo, pelo suporte e sábios conselhos neste trajeto;*

*à prof<sup>a</sup>. Carol Calomeno, pela avaliação e interesse;*

*e, finalmente, à Nina, que me acompanhou literalmente até o último minuto desta jornada.*



*Contudo, é um reconforto e um profundo  
apaziguamento pensar que o homem não  
videogame  
passa de uma invenção recente, uma  
figura que não tem dois séculos, uma  
mídia nem meio século  
simples dobra do nosso saber, e que  
desaparecerá desde que este houver  
encontrado uma forma nova.*

*(FOUCAULT, 2000. p. xxi)*

## RESUMO

No escopo dos Estudos em Jogos Digitais, busco responder à seguinte questão: como a perspectiva dos Estudos Discursivos em Design pode contribuir para o aprofundamento da crítica de videogames? Nesse sentido, tomo por objetivo a proposição de recomendações para a análise de jogos digitais, que são elaboradas a partir da exploração da abordagem discursiva na análise piloto de um desses artefatos. Após o delineamento metodológico, seleciono um jogo de notoriedade crítica e cultural como objeto da análise piloto. Para a realização da mesma, faço a contextualização da abordagem adotada e descrevo brevemente a história dos jogos digitais. Feita a análise piloto – que se dá em ciclos iterativos e visa encontrar conexões relevantes a partir do jogo selecionado –, discuto os resultados da pesquisa em relação aos pontos positivos e negativos da abordagem aqui empregada, e ao cenário atual da crítica em jogos digitais. Adiante, descrevo recomendações para a aplicação dessa mesma abordagem no estudo de outros jogos digitais. Com isso espero contribuir com a transposição de uma lacuna existente no estudo teórico-crítico de jogos digitais – que se encontra arraigada na saturação de estratégias já estagnadas nesse campo –, e com a valorização da relevância cultural dos jogos digitais.

Palavras-chave: Jogos digitais. Discurso. Foucault. História. Estudos Discursivos em Design. Crítica.



## ABSTRACT

In the field of Game Studies, one seeks to answer the question: how can the Discursive Design Studies outlook contribute to the deepening of video games critique? Therefore, the goal of this research is to propose recommendations for the analysis of video games, which are grounded on the exploration of the discursive approach in a pilot analysis of one such artefact. After delineating the methodological process of the research, a game of critical and cultural notoriety is selected as the object of the pilot analysis. The approach adopted in the analysis is then contextualized, and the history of video games is briefly described. Having concluded the pilot analysis – which takes the form of iterative cycles and aims to find relevant connections from and towards the selected game –, the results are discussed in light of the positive and negative points of the approach applied, and of the current scenario of video game critique. Onwards, recommendations for applying this approach to other games are described. With this, one aims to contribute to the fording of a gap in the theoretical-critical study of video games – that is rooted in the saturation of already stagnant strategies in this field –, and to underlining of the cultural relevance of video games.

**Keywords:** Video games. Discourse. Foucault. History. Discursive Design Studies. Critique.

## SUMÁRIO

<b>PREFÁCIO.....</b>	<b>10</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
1.1 PROBLEMA.....	18
1.2 OBJETIVOS.....	18
1.3 JUSTIFICATIVAS.....	19
1.4 DELIMITAÇÃO DA PESQUISA.....	21
1.5 SÍNTESE DOS CAPÍTULOS .....	26
<b>2 PROCESSO METODOLÓGICO .....</b>	<b>28</b>
2.1 DETALHAMENTO DOS PROCEDIMENTOS.....	32
2.1.1 <i>Procedimentos de Coleta</i> .....	32
2.1.2 <i>Procedimento de Síntese</i> .....	34
2.1.3 <i>Procedimento de Análise</i> .....	35
2.1.4 <i>Seleção do jogo</i> .....	39
<b>3 ESTUDOS DISCURSIVOS .....</b>	<b>43</b>
3.1 PÓS-ESTRUTURALISMO .....	45
3.2 ARQUEOLOGIA E GENEALOGIA .....	48
3.3 PODER.....	50
3.4 REGIMES E EFEITOS DE VERDADE .....	53
3.5 TECNOLOGIA.....	54
3.6 GOVERNAMENTALIDADE.....	55
<b>4 JOGOS DIGITAIS.....</b>	<b>57</b>
4.1 DANDO NOME AOS JOGOS.....	57
4.2 JOGOS E TECNOLOGIA .....	60
4.3 BREVÍSSIMA HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS .....	65
4.4 A CRÍTICA E ANÁLISE DE JOGOS DIGITAIS .....	72
<b>5 ANÁLISE PILOTO.....</b>	<b>75</b>
5.1 METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY .....	75
5.1.1 <i>O petroleiro</i> .....	76
5.1.2 <i>A grande casca</i> .....	83
5.1.3 <i>Arsenal Gear</i> .....	91
5.1.4 <i>Federal Hall</i> .....	99
5.1.5 <i>Epílogo</i> .....	103



5.1.6	<i>Depois do epílogo</i> .....	104
5.2	DISCURSOS SOBRE MGS2 .....	106
5.2.1	<i>Imanência</i> .....	106
5.2.2	<i>Variação Contínua</i> .....	111
5.2.3	<i>Duplo Condicionamento</i> .....	124
5.2.4	<i>Polivalência do Discurso</i> .....	129
5.3	DISCURSOS POR MEIO DE MGS2 .....	134
6	<b>DISCUSSÃO DOS RESULTADOS</b> .....	146
6.1	TRAJETÓRIA DA PESQUISA .....	146
6.2	REFLEXÃO SOBRE AS ANÁLISES .....	149
7	<b>RECOMENDAÇÕES</b> .....	151
8	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	153
8.1	LACUNAS E DESDOBRAMENTOS FUTUROS .....	154
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	155
	LUDOGRAFIA .....	162
	VIDEOGRAFIA .....	164
	OUTRAS MÍDIAS .....	165
	<b>APÊNDICES</b> .....	168
	APÊNDICE 1: RELATO COMPLETO DE METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY .....	168
	<i>O petroleiro</i> .....	168
	<i>A grande casca</i> .....	173
	<i>Arsenal Gear</i> .....	182
	<i>Federal Hall</i> .....	188
	<i>Epílogo</i> .....	192
	<i>Depois do epílogo</i> .....	193
	APÊNDICE 2: O MOMENTOMAI PROFUNDO DA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS..	195

## Prefácio

Este trabalho cresceu a partir de um interesse acadêmico pelos jogos digitais que remonta, pelo menos, aos meus primeiros anos no curso de graduação em design da UFPR. Tendo trabalhado com o desenvolvimento de jogos digitais em diversos contextos e capacidades, e estando imerso na produção da indústria desde minhas primeiras memórias, foi natural que, quando decidi retornar ao oitavo andar para um curso mestrado, fosse essa mesma linha de pesquisa que me atraísse. As explorações iniciais do tema, no entanto, me conduziram não só à análise dessa mídia, mas foram também ponto de entrada para conectar uma série de questões, enredadas por outros interesses meus, que talvez pareçam superficialmente desconexas – como zoologia, arqueologia e o pós-humanismo –, mas que, em algum ponto, acabaram se costurando e criando uma trama sobre a qual eu pude, lentamente, começar a traçar uma dissertação.

Tanto que o título que acabei dando ao trabalho, **Escolha e Simulação**, remete tanto ao próprio objeto dos jogos digitais – que em suas infindáveis e aparentemente inconciliáveis definições eventualmente passa pelos dois termos como algumas de suas características essenciais –; como aos próprios temas centrais do jogo específico que analisei ao longo da pesquisa; como também, mesmo que de forma mais indireta, àqueles interesses desconexos que mencionei. Uma vez que: os processos de reprodução de espécies animais e da cultura, ora denominados genética e memética, invariavelmente passam por alguma forma de **escolha**; e ao passo que a própria ideia de reprodução, e as implicações da replicação do princípio de humanidade para além da própria espécie humana, invariavelmente remetem à **simulação**.

# 1 Introdução

Parece-me que já faz certo tempo a atenção dos críticos de jogos digitais se voltou, predominantemente, para a sua fidelidade gráfica, como se, sob as inovações tecnológicas e seus desdobramentos, eles se propusessem a revelar algum tipo de aperfeiçoamento continuado e irreversível dessa mídia. Como se os diferentes estilos visuais; as tendências que ora são estabelecidas como novidades para logo em seguida se tornarem regras; as mudanças de ferramentas e recursos utilizados no desenvolvimento dos jogos; os gêneros que surgem, se reinventam, adormecem e ressurgem; como se todo esse grande emaranhado que reveste de uma visualidade peculiar e própria o complexo conjunto dos jogos digitais, eles mesmos um emaranhado ainda maior, fizessem parte de um progresso fundamental, que conduziria linearmente o videogame a um melhoramento constante, geração após geração.

Para sustentar essa visão, a imprensa especializada e os entusiastas de jogos digitais vêm empregando instrumentos por eles mesmo criados ou que herdaram de outras mídias: a estrutura geracional imposta à indústria de videogames pelas dinâmicas da inovação tecnológica computacional, os sistemas de avaliação baseados em notas e as estatísticas sobre o desempenho comercial dos jogos e de suas plataformas emprestados do cinema, o jargão técnico que mistifica as características sensoriais dos artefatos audiovisuais, o formato iterativo das grandes franquias que são continuamente revisitadas assim como vêm acontecendo nas mais variadas mídias e suportes. Instrumentos que permitiram a consolidação e a normalização de gêneros de jogos, de estilos visuais bem definidos, de um público segmentado em subculturas isoladas e muitas vezes aguerridas, e de uma aparente dinâmica de rendimentos decrescentes na contribuição cultural dos videogames.

Na contramão dessas análises, o problema que pretendo aqui explorar no campo dos jogos digitais não remonta a mais uma investigação das continuidades e grandes arquétipos existentes dentro dessa mídia; das suas características formativas ou do que constitui, ou não, ‘um jogo’; dos fatores que, limitados à própria indústria, seriam responsáveis pelo sucesso ou fracasso de um jogo; a questão não é mais o encadeamento e o similar, mas o externo e o individual; não é mais aquilo que torna todos os jogos integrantes de uma herança rígida e persistente, mas aquilo que faz com que cada jogo possa ser um artefato cultural, por direito próprio, único e, ainda

assim, imerso em uma rede de conexões que vai muito além do universo próprio dos jogos digitais.

Esclarecida esta diferença fundamental de abordagem, mas, espero, antes que ganhe forma qualquer impressão de combatividade com as estratégias hoje dominantes nos estudos de jogos digitais, ou que se possa especular que aquilo que aqui apresento pretende ser qualquer coisa mais do que mera exploração tentativa, que uma investigação compatível com o percurso precavido e hesitante de uma pesquisa de mestrado – que tateia seus próprios arredores a fim de compreender onde ela mesma se encontra e quais são seus limites –, antes que se possa mesmo dizer que o presente trabalho trate disto ou daquilo, faço uso de algumas palavras de Michel Foucault para refletir sobre as intenções desta pesquisa:

*Não se trata de uma crítica, na maior parte do tempo; nem de uma maneira de dizer que todo mundo se enganou a torto e a direito; mas sim de definir uma posição singular pela exterioridade de suas vizinhanças; mais do que querer reduzir os outros ao silêncio, fingindo que seu propósito é vão - tentar definir esse espaço branco de onde falo, e que toma forma, lentamente, em um discurso que sinto como tão precário, tão incerto ainda (Foucault, 2008a, p. 19).*

Mesmo que a citação acima não tenha qualquer relação direta com a minha pesquisa – Foucault, afinal, descrevia seu próprio trabalho –, ao inseri-la aqui espero tornar evidente, ainda no início desta dissertação, o principal alicerce sobre o qual ela foi construída: na postura crítica pós-estruturalista, fundamentada especialmente no trabalho do pensador francês Michel Foucault (1926-1984). A citação tem também a função de reforçar o caráter metalinguístico deste texto, propriedade que aproveito para destacar já naqueles parágrafos iniciais desta mesma introdução, que foram construídos **como uma paráfrase do trecho equivalente** de «A Arqueologia do Saber», a mesma obra de onde foi extraída a citação.

Como deve ficar evidente ao longo do texto, a recursividade e uma certa característica circular são partes essenciais desta pesquisa, a tal ponto que por vezes ela pode parecer diluir-se em seu próprio objeto de estudo. E se, por um lado, a situo conceitualmente a partir da obra de Foucault, por outro é preciso definir também seu enfoque específico dentro do amplo campo dos videogames. Nesse sentido, a delimitação tem dois eixos: um de acordo com



as áreas de interesse dentro do estudo dos jogos digitais e outro a partir das características de sua indústria.

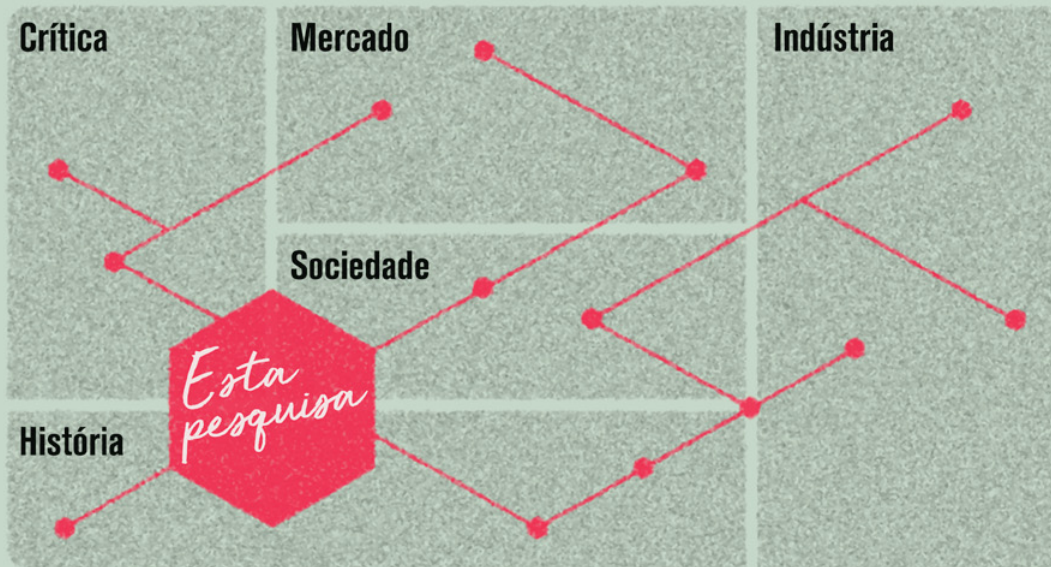


Figura 1: Localização da pesquisa no campo dos jogos digitais.

Ainda que se localize fundamentalmente na intersecção entre história e crítica dos jogos digitais e suas relações com a sociedade, esta pesquisa não deixa de criar conexões também com outras áreas de interesse da mídia, como as dinâmicas de seu mercado e questões internas da indústria de desenvolvimento (Fig. 1). Já em um recorte técnico, o foco da discussão recai aqui sobre os consoles de videogame, especialmente no período da chamada

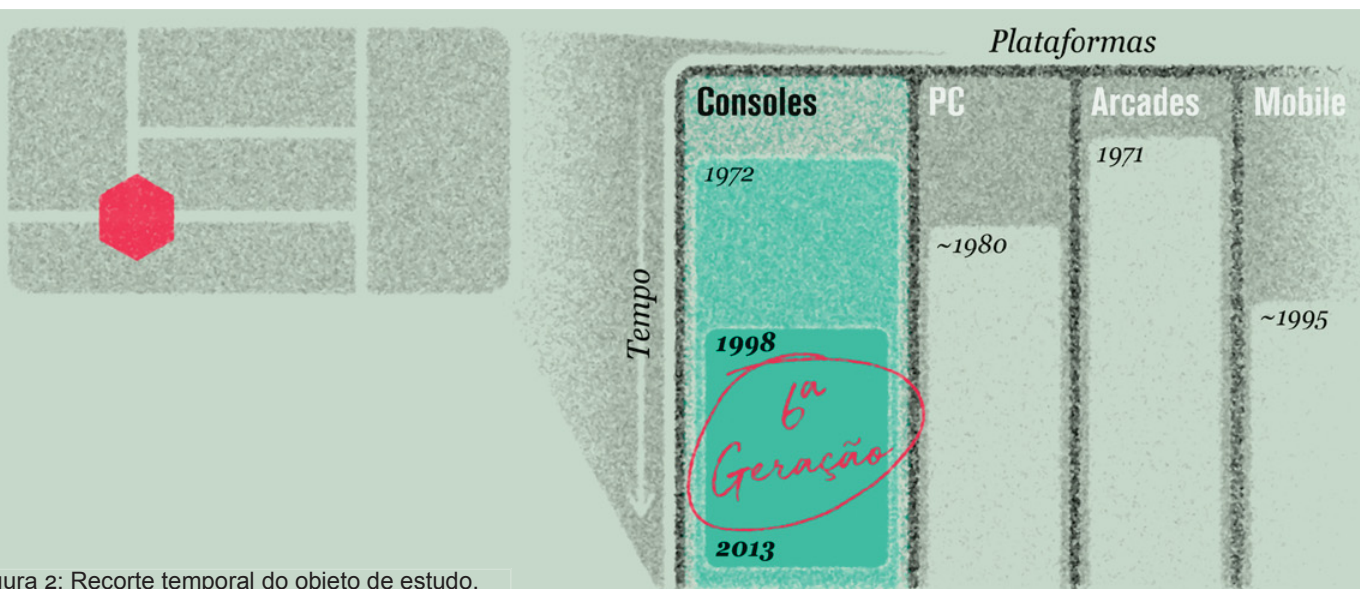


Figura 2: Recorte temporal do objeto de estudo.

6ª geração de consoles, que será descrita em detalhes mais adiante (Fig. 2).

Definida esta primeira aproximação, tomo como objetivo desta pesquisa **explorar as possibilidades da crítica de jogos digitais a partir da**

**abordagem dos estudos discursivos em design.** Apoiado na já mencionada postura crítica pós-estruturalista, em especial na sua vertente foucaultiana, proponho que a aplicação dessa abordagem no estudo dos jogos digitais rompe com estratégias predominantes no campo e oferece formas de olhar ainda pouco exploradas por esta mídia.

Retomando a introdução de «A Arqueologia do Saber», em que Foucault (2008a) demarca uma distinção entre sua proposta de abordagem e aquilo que à época se praticava na pesquisa sobre as ciências humanas, é possível compreender algumas das implicações dessa mudança de perspectiva – ainda que o autor se dirigisse particularmente ao campo da história do conhecimento, sugiro que as mesmas considerações caibam aqui, no estudo dos jogos digitais. Enquanto a pesquisa tradicionalmente se ocupa de estabelecer ligações entre acontecimentos distintos; posicioná-los dentro de uma sequência arbitrária; encontrar a continuidade que lhes atravessa – ou seja, de confirmar um significado único para a totalidade de seus objetos –, a proposta foucaultiana se concentra em perguntas como:

*Que estratos é preciso isolar uns dos outros? Que tipos de séries instaurar? Que critérios de periodização adotar para cada uma delas? Que sistema de relações [...] pode ser descrito entre uma e outra? Que séries de séries podem ser estabelecidas? E em que quadro, de cronologia ampla, podem ser determinadas sequências distintas de acontecimentos?*  
(*ibid.*, p.4).

Creio que essa diferenciação fica mais evidente quando partimos do estado atual da crítica de jogos digitais que, como espero demonstrar ao longo deste trabalho, vem se deixando saturar por arquétipos, classificações e modelos definidos *a priori*. Uma estratégia que, intencionalmente ou não, acaba por contribuir para a redução de seus objetos de estudo a padrões e moldes já estabelecidos, a normalização de certas ideias e a marginalização de outras.

Exemplo dessa dinâmica é a recorrência cada vez maior de análises pautadas por modelos narrativos rígidos e reducionistas; sistemas de classificação cada vez mais arbitrários; e pela comparação superficial dos jogos com um punhado de clichês, como jogos famosos e peças culturais. O site «*The Citizen Kane of Games*» (2013), por exemplo, reúne cerca de 100 amostras de crítica de jogos que recorrem a comparações ao influente filme «*Citizen Kane*» (1941) como forma de valorização e prestígio para os jogos.

A prática se tornou tão repetitiva que hoje é considerada um clichê vazio (Hamilton, 2013). De forma similar, são tão exaustivamente frequentes as comparações feitas pela crítica com o jogo «*Dark Souls*» (2011), ao discutir jogos com algum nível de dificuldade, que a própria imprensa especializada já reconhece o recurso como superficial e vergonhoso (Orselli, 2017). Acredito que a recorrência destas práticas indica como tem sido deixada de lado a interpretação dos videogames enquanto produtos individuais (de um certo momento e de um certo contexto social) e, ao mesmo tempo, multidimensionais (capazes de se conectarem às mais distintas influências e heranças).

Essa segunda visão não só liberaria o artefato jogo digital dos moldes e expectativas que costumam saturar o seu próprio universo, como o colocaria no meio de uma rede de relações que vai muito além do escopo insular dessa mídia. A abordagem discursiva, portanto, entende o videogame como produção cultural e discursiva no seu sentido mais amplo; não como simples reflexo da realidade, mas como uma manifestação que a envolve, a fertiliza e, dessa forma, nos possibilita compreendê-la.

Dentro dessa premissa, pretendo exemplificar a existência de ângulos de interpretação e pontos de interesse pouco explorados na crítica de jogos digitais ao analisar «*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*» (2001) – jogo frequentemente discutido em resenhas e análise e, até mesmo, em estudos acadêmicos. De forma secundária, esse mesmo exercício deve contribuir para a proposição de parâmetros gerais de crítica discursiva de jogos digitais, a partir da abordagem dos *estudos discursivos em design*.

Creio que caiba, ainda, reforçar que parte do pressuposto em que me baseio reside justamente na compreensão de que aquelas premissas e concepções – que destaco como recorrentes no campo dos jogos digitais – não são, necessariamente, infrutíferas ou equivocadas. Sua predominância, afinal, é parte integral das ideias que delimitam e descrevem, hoje, o que são jogos digitais; ou seja, abarcam os discursos *sobre* jogos digitais. Ainda assim, defendo que – de maneira similar à que fez Paixão (2013), ao discutir os discursos da moda<sup>1</sup> – “é importante que se possa sacudi-las, mantê-las em suspenso, tirá-las de sua existência pacífica e percebê-las, enfim, como efeitos de uma construção” (ibid., p. 10).

Visto que “todo discurso nasce de outros discursos” (Orlandi, 1987, p. 26), pode-se dizer que essa configuração que encontramos hoje é apenas uma dentre inúmeras possibilidades de como o campo dos jogos digitais

<sup>1</sup> Em sua dissertação de mestrado e tese de doutorado, Humberto Paixão (2013) adota abordagem também fundamentada no pós-estruturalismo. Ainda que nossos campos de origem e objetos de estudo sejam distintos, acredito que seja pertinente traçar paralelos entre as duas pesquisas.

poderia ter sido organizado. Desta forma, as premissas e concepções ali existentes são passíveis de serem entendidas como consequências do arranjo discursivo existente em torno dos videogames, que vem sendo construído e naturalizado desde antes mesmo das origens dessa mídia.

Origens que hoje já contabilizam perto de 50 anos de história; um trajeto que levou os jogos digitais para muito além dos experimentos rudimentares – desenvolvidos por um punhado de universitários e técnicos curiosos – que os germinaram<sup>2</sup>. Tão longe que, em 2018, a indústria mundial dos videogames não só superou o faturamento de cinema e música somados<sup>3</sup>, como ficou atrás apenas de serviços de internet e novas mídias (realidade virtual e streaming) em suas projeções de crescimento<sup>4</sup>. Já no cenário brasileiro, as estatísticas de 2017 apontam que essa indústria vem se aproximando do faturamento do cinema, e já arrecada mais que rádios e gravadoras combinadas. Mais do que isso, de acordo com projeções da consultora PwC, até 2021 os jogos digitais devem suplantar o faturamento também do cinema e apresentar o maior percentual de crescimento médio de todos os setores de entretenimento e mídia no país (Sakuda; Fortim, 2016; PwC, 2017).

Se por um lado a dimensão colossal de seu impacto econômico ainda não é exatamente senso comum, por outro é possível dizer que o público em geral já encara o videogame como uma das principais mídias de entretenimento; um produto cultural relevante e presente no seu cotidiano. Ainda que não haja um consenso sobre seu impacto na sociedade, no sentido deste ser positivo ou negativo, ou mesmo sobre a qualidade do seu valor cultural<sup>5</sup>, são muitos os indicadores da sua relevância: a presença recorrente dos jogos digitais em outras formas de entretenimento já consagradas – na forma de adaptações cinematográficas, literárias e teatrais, no seu uso como elementos narrativos nas mais diferentes produções e na apropriação de sua estética particular por outras

2 Wolf (2008) considera que a indústria dos jogos digitais surgiu no início da década de 70, com «*Computer Space*» (1971) de Nolan Bushnell. Já os 'experimentos rudimentares' se referem, por exemplo, a «*Tennis for Two*» (1958) e «*Spacewar!*» (1962). Maiores detalhes sobre esse período inicial da indústria são apresentados na seção «4.3» (p. 65 d.d.).

3 Dados combinados da MPAA (2019), IFPI (2019) e NewZoo (2018). Valores de faturamento mundial por indústria em 2018: jogos digitais US\$137.9 bilhões; cinema US\$96.8 bilhões; música US\$19.1 bilhões.

4 Projeções referentes ao faturamento das indústrias de entretenimento e mídia, até 2022 e no mundo inteiro, realizadas pela PwC (2018).

5 O impacto dos jogos é especialmente discutido em torno dos ditos 'jogos violentos'. Sparrow et al. (2018) buscam conciliar a opinião, predominante dentro da indústria de desenvolvimento e entre jogadores, de que jogos são uma forma inofensiva de entretenimento com o seu uso, na forma de simuladores de combate, no treinamento de forças armadas sem, no entanto, obter sucesso. Já o livro «*The Routledge Companion to Video Game Studies*» (Wolf; Perron, 2014) reúne ensaios de diversos autores sobre o estudo de jogos digitais, incluindo discussões sobre seus aspectos culturais, sociológicos e filosóficos.



mídias<sup>6</sup>; os números astronômicos de instalações atingidos por alguns jogos em smartphones<sup>7</sup>; a crescimento vertiginoso de popularidade dos *e-sports*, que vêm sendo considerados para inclusão nas Olimpíadas<sup>8</sup>; entre outros tantos. Essa relevância também pode ser vista dentro da esfera acadêmica, com a constante produção de pesquisas e congressos sobre o tema.

Nesse último escopo, no entanto, o que parece não ter sido feito tão frequentemente é investigar as questões discursivas relativas aos jogos digitais<sup>9</sup>. Em um dos poucos trabalhos publicados recentemente sobre este tema em periódicos especializados, Voorhees (2012) exalta o aspecto eminentemente discursivo dos jogos digitais, destacando o potencial de comunicação proveniente da combinação de canais – visual, auditivo, textual e interativo – que é própria dessa mídia. Encarando-os enquanto formas de simulação que nos permitem distorcer a realidade e materializar o imaginário, o autor também aponta a força dos videogames ao criarem suas próprias formações discursivas, incidindo sobre o nosso entendimento do que é provável, possível ou inalcançável em determinado contexto.

Além disso, Voorhees descreve a intrincada conexão dos jogos digitais com as formações discursivas que os circundam. Trata-se, afinal, de uma mídia consolidada somente no final do século XX, mas que rapidamente passou a retroalimentar, como exemplifiquei anteriormente, o cenário cultural de onde emergiu. Nas palavras do autor, os jogos digitais “estão entrelaçados com, e através das, formações discursivas que dão forma à cultura contemporânea” (ibid., p. 1, trad. minha). O trabalho de Voorhees deixa clara a abertura existente no campo para as investigações discursivas, mas nem por isso seguirei aqui exatamente as mesmas premissas com que o autor parece ter inaugurado o estudo discursivo dos jogos em 2012.

Enquanto Voorhees propõe uma perspectiva do discurso própria do campo da comunicação, fundamentada em semiologia e retórica, me alinho

6 Citando apenas alguns exemplos, posso mencionar: as adaptações para o cinema «*Super Mario Bros.*» (1993), «*Mortal Kombat*» (1995), «*Doom*» (2005) e «*Pokémon Detective Pikachu*» (2019); os livros «*Diablo: Legacy of Blood*» (Knaak, 2001), «*Halo: Fall of Reach*» (Nylund, 2001) e «*Mass Effect: Revelation*» (Karpshyn, 2007); e a série de musicais para teatro «*Persona 3: The Weird Masquerade*» (2014). Igualmente, se faz relevante a presença de jogos digitais como elemento narrativo em «*Reign Over Me*» (2007) – que gira em torno de um jogador de «*Shadow of the Colossus*» (2005) – e na terceira temporada de «*House of Cards*» (2013-18) – que envolve o jogo «*Monument Valley*» (2014). Por fim, videogames também têm aparecido como referências estilísticas em diversas outras mídias, mas especialmente nos vídeos e filmes, como em «*Californication*» (2000), «*Jumanji: Welcome to the Jungle*» (2017) e «*Wreck-It Ralph*» (2012).

7 Jogos frequentemente aparecem entre os aplicativos de smartphone com a maior velocidade de adoção por usuários. No ano de 2016, «*Pokémon Go*» (2016) se tornou o aplicativo com a taxa de instalação mais rápida em todas as categorias (Gilbert, 2016). Marca que foi superada, ainda no mesmo ano, por «*Super Mario Run*» (2016) ao atingir 40 milhões de instalações em 4 dias (McGoonan, 2016).

8 O setor de *e-sports* tem sido apontado como um dos principais polos de crescimento da indústria em projeções do mercado, mantendo-se apenas atrás de novas tecnologias com a realidade virtual e a realidade aumentada (Sakuda e Fortim, 2018; PwC, 2018).

9 Vide levantamento sobre a literatura acadêmica descrito no item «1.3 Justificativas» (p. 19 desta dissertação).

aqui ao trabalho de Beccari (2018) nos *estudos discursivos em design*, e na perspectiva do pós-estruturalismo que fundamenta tal proposta. Abordarei, portanto, a crítica dos jogos digitais sob esta segunda ótica, buscando estabelecer o que diferenciaria a abordagem discursiva das estratégias habituais de estudo desse objeto, e quais tipos de resultados se poderia extrair pela discussão dos discursos emitidos **por meio** de, e não apenas **sobre**, jogos digitais. Dada a escassez atual de produção nesse sentido, recorrerei tanto a autores que já desenvolveram a mesma linha de análise em outros campos do saber, quanto àqueles que se dedicaram ao estudo da história e crítica dos jogos digitais a partir de outras perspectivas. Outras fontes, igualmente relevantes para o presente trabalho, serão os artigos publicados pela imprensa especializada em jogos digitais, e a crescente massa de ensaios e análises realizados em formato de vídeo sobre o tema.

Com isso, o que espero é propor não uma metodologia, mas uma sugestão de roteiro, um esboço inicial para a crítica de jogos digitais fundamentada nos *estudos discursivos em design*. Apropriando-me da terminologia de Foucault, essa análise aprofundada do discurso por meio de jogos digitais – que conecta componentes, a princípio isolados e distantes, da cultura e da história existentes ao redor de um artefato a fim de identificar como foi possível que tal objeto surgisse, quais discursos ele carrega e quais lhe dão relevância –, essa proposta que aqui apresento, poderia ser denominada uma *genealogia de jogos digitais*.

## 1.1 Problema

O problema aqui discutido foi identificado como uma possível lacuna na crítica dos jogos digitais que, ao deixar de explorar estes artefatos enquanto elementos discursivos – influenciados por, e capazes de exercer influência sobre a sociedade –, incorreria no risco de simplificar excessivamente seu objeto de estudo. De forma que a pergunta de pesquisa ficou definida como:

**Como a abordagem dos estudos discursivos em design pode contribuir para o aprofundamento da crítica de jogos digitais?**

## 1.2 Objetivos

OBJETIVO GERAL: **Propor** recomendações para a crítica discursiva de jogos digitais, segundo a perspectiva dos *estudos discursivos em design*, a partir da **exploração** dessa abordagem na crítica de jogos digitais.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

**Contextualizar** a crítica pós-estruturalista e seu uso nos estudos de jogos digitais.

**Contextualizar** a história e a crítica dos jogos digitais, em especial aquelas dos jogos de console, com foco no período entre 1998 e 2013.

**Selecionar** um jogo digital de console, de relevância cultural e comercial, para análise piloto.

**Estabelecer** critérios de análise específicos para esse objeto de estudo fundamentados na teoria pós-estruturalista.

**Analisar** o jogo selecionado.

**Discutir** os pontos positivos e negativos da análise piloto ante a crítica usual de jogos digitais.

### 1.3 Justificativas

Acredito que este trabalho possa oferecer uma resposta para **repetições e saturações** de estratégias encontradas na crítica atual de jogos digitais. Como já apontado, resenhas e análises especializadas vem recorrendo a estratégias quase dogmáticas, no sentido de concentrarem-se em algumas poucas abordagens argumentativas e recursos retóricos desgastados e repetitivos.

Também pretendo contribuir para o preenchimento da aparente **lacuna existente no estudo de jogos digitais** em relação ao uso de abordagens discursivas. Em levantamento feito entre as principais publicações acadêmicas de jogos digitais e design, foram identificados pouquíssimos trabalhos que se aproximam desta estratégia, em especial aqueles que incluam uma abordagem pós-estruturalista. Esta busca teve início com a identificação das publicações de maior impacto e qualidade nestes campos que, de acordo com as classificações Qualis (CAPES, 2016) e Science Journal Rankings (Scimago Labs, 2007), são:

Campo	Publicação	Origem	Qualis	SJR
Jogos Digitais	<b><i>Games and Culture</i></b>	Internacional	A2	Q1
	<b><i>Game Studies</i></b>	Internacional	-	Q2
	<b>SBGames</b>	Brasil	C	-
Design	<b><i>Design Studies</i></b>	Internacional	-	Q1
	<b>Estudos em Design</b>	Brasil	A2	-

De um total de 992 artigos publicados nestas fontes entre 2014 e 2019, uma busca pelos termos ‘*game*’ e ‘*discourse*’ acompanhados de ‘*analysis*’ ou

Tabela 1: Publicações de maior impacto e qualidade nos campos dos jogos digitais e do design.

‘critical’, ou simplesmente ‘Foucault’ (principal referencial teórico deste trabalho) – e suas devidas variações e traduções – entre os títulos, palavras-chave e resumos dos trabalhos<sup>10</sup> retornou apenas 15 resultados relevantes, representando cerca de 1,5% do número total:

Publicação	sobre jogos	por meio de jogos
<b>Games and Culture</b>	4	4
<b>Game Studies</b>	2	1
<b>SBGames</b> <sup>11</sup>	2	2
<b>Design Studies</b>	-	-
<b>Estudos em Design</b>	-	-

Tabela 2: Resultados de busca obtidos por publicação.

Dentre estes artigos, 7 investigam os discursos **sobre/em torno** dos jogos digitais, seja no âmbito acadêmico ou em publicações da imprensa, enquanto 8 discutem os discursos emitidos **por meio** dos jogos; sendo que somente um dos textos<sup>12</sup> faz referência ao trabalho de Foucault. Isto posto, creio que fica evidenciada a escassez de pesquisas similares ou que se sustentem na mesma base teórica que o presente trabalho.

Cabe ainda ressaltar que nenhum dos resultados foi resgatado em uma publicação do campo do design. Seja este último dado consequência de uma baixa produção de estudos sobre jogos nas publicações de design, seja da não utilização do ponto de vista discursivo no campo – ou ainda, de ambos –, esta pesquisa almeja contribuir para a diversificação de visões no campo e para uma maior aproximação entre os estudos em design e aqueles sobre jogos digitais.

Espero, ainda, destacar através da presente discussão a **relevância cultural**, além do sabido impacto econômico, dos jogos digitais. Enquanto as análises tradicionais de jogos, e mesmo parte da produção acadêmica neste escopo, costumam ter um caráter endógeno, preocupando-se especialmente com questões particulares do campo e o tratamento dos jogos dentro de seu universo particular, a abordagem discursiva aqui explorada procura estabelecer conexões e paralelos que vão além dos arredores imediatos de seu objeto de estudo.

10 A *string* de busca no formato da plataforma Scopus foi: ‘TITLE-ABS-KEY((game\* OR videogame\* OR jogo\*) AND ((disc\*urs\* AND (analy\* OR an\*li\* OR cr\*tic\*)) OR foucaul\*)) AND PUBYEAR > 2013’

11 Nesta fonte a busca ficou restrita às trilhas ‘Arte & Design’ e ‘Cultura’ devido ao escopo da presente pesquisa.

12 «Play and possibility in the rhetoric of the war on terror: The structure of agency in Halo 2» (Voorhees, 2014).



## 1.4 Delimitação da Pesquisa

De forma bastante resumida, os aspectos metodológicos desta pesquisa podem ser definidos pelo seguinte quadro:

Natureza	Abordagem	Raciocínio
Teórica	Qualitativa	Abduutivo
Objetivo		
Exploratório\Propositivo		

Tabela 3:  
Caracterização da  
pesquisa.

Ao descrever a pesquisa acadêmica nas ciências humanas e sociais, Antonio Chizzotti (2018) faz uma distinção entre o que chama de pesquisas experimentais e qualitativas. Para o autor, a pesquisa experimental baseia-se fundamentalmente em evidências quantificáveis, e parte da premissa de que “a natureza é uniforme, logicamente organizada e funcionalmente determinada” (ibid., n. p.). Mais do que isso, a abordagem experimental pressupõe que o acontecimento social/cultural se dá sob as mesmas leis que aquele físico/químico, e que um único método (o quantitativo, oriundo das ciências naturais) deve ser aplicado para investigar os problemas de ambos.

Mesmo quando utilizado na investigação de problemas humanos – referentes, por exemplo, ao uso da linguagem, à construção da cultura, e aos comportamentos diversos –, esse método único de investigação recorre exclusivamente à quantificação para validar suas conclusões, fazendo uso de verificações objetivas e de base estatística (idem, 2006). Essa mesma dicotomia aparece na forma com que Silva e Menezes (2005) categorizam as abordagens para a resolução de problemas, no escopo mais amplo das pesquisas científicas como um todo. Apesar de as autoras utilizarem termos diferentes, a abordagem qualitativa é caracterizada por elas de forma muito similar a Chizzotti (2018), que a define sempre em oposição à pesquisa experimental/quantitativa. E caracteriza-a da seguinte forma:

*A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo e a subjetividade do sujeito. O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado (ibid., n. p.).*

Tanto essa caracterização, quanto o entendimento qualitativo sobre o método científico – a saber, que não este não seria a única opção para a investigação de problemas humanos –, mostram-se bastante compatíveis com a abordagem geral que adoto neste trabalho. Mais que isso, ainda segundo Chizzotti (2006), as pesquisas qualitativas “não têm um padrão único porque admitem que a realidade é fluente e contraditória e os processos de investigação dependem também do pesquisador” (ibid., p. 26).

O autor ressalta, assim, o papel da criatividade e da flexibilidade nesse tipo de abordagem, e demonstra que, ao invés de seguir um método rígido e pré-estabelecido, o “processo da pesquisa qualitativa não obedece a um padrão paradigmático. [...] O resultado converge para um conjunto de microdecisões sistematizadas para validar um conhecimento coletivamente criado” (idem, 2018, n. p.). Já Silva e Menezes (2005), ao discutirem o método científico, reconhecem que a pesquisa não necessariamente “é fruto de um roteiro de criação totalmente previsível” (ibid., p. 28), e que não existe uma única abordagem capaz de dar conta de todo e qualquer problema de pesquisa.

Com esse tipo de raciocínio em mente, Chizzotti (2018) sugere, para as pesquisas qualitativas, o uso de processos abertos – que se retroalimentem ao longo do desenvolvimento, possibilitando ajustes e correções de curso no decorrer da pesquisa a partir daquilo que vai sendo descoberto e elucidado. Como veremos mais adiante, é justamente desta forma que organizo meu trabalho. Portanto, fica claro que esta dissertação se configura como uma pesquisa de abordagem **qualitativa**. Trata-se, também, de uma pesquisa de natureza **teórica**, uma vez que se orienta “mais para a verificação de uma teoria que para a aplicação imediata dos conhecimentos” (ibid., n. p.). Essa é a mesma categoria que Silva e Menezes (2005) chamam de básica, e caracterizam pela busca por conhecimentos novos e úteis, mesmo que não se tenha previsão de sua aplicação prática.

Do ponto de vista do raciocínio utilizado, mais do que nos rótulos sugeridos por essas mesmas autoras<sup>13</sup>, acredito que, de forma complementar e construtiva a estes, subscrevo meu trabalho no que Charles Sanders Peirce (1839-1914) denominou raciocínio **abduativo**. Segundo Santaella (2014), Peirce desenvolveu e revisou este conceito ao longo de boa parte de sua carreira, o que criou uma série de controvérsias e uma diversidade de entendimentos sobre a aplicação termo.

13 A saber: dedutivo, indutivo, hipotético-dedutivo, dialético e fenomenológico (Silva; Menezes, 2005, p. 25-28).

No entanto, na visão da autora, a abdução poderia ser assim definida:

*A abdução é o processo que leva à adoção de uma hipótese como um simples ‘talvez’. [...] Como a forma inicial de inferência lógica na pesquisa científica, a abdução [ocupa] o lugar privilegiado onde a criatividade ocorre na ciência. É por isso que a abdução é tão perfeitamente capaz de fundir os aspectos lógicos e psicológicos do raciocínio, engendrando fundamentos hipotéticos para a dedução e a indução (Santaella, 2014, p. 4, trad. minha).*

Na sua interpretação do trabalho de Peirce, Santaella (2014) sugere que abdução, dedução e indução sejam três componentes do raciocínio científico. Neste sentido, a abdução trata de examinar um emaranhado de fatos e propor hipóteses capazes de explicá-los – seja através da previsão de acontecimentos exatos ou de uma sugestão suficientemente provável. É, portanto, um tipo de raciocínio que envolve certo jogo criativo, balanceando lógica e instinto, “como se houvesse uma forma lógica de instinto” (ibid., p. 3, trad. minha). A partir da proposta sugerida pela abdução, a dedução é então capaz de traçar consequências que possam ser observadas em um ambiente controlado. Sendo, portanto, o raciocínio que parte de uma premissa geral para a proposição de casos específicos verificáveis, ao passo que a indução verifica a hipótese inicial comparando resultados de testes com as previsões realizadas previamente (idem, 2014).

Em suma, a abdução é o raciocínio que engendra as bases hipotéticas da dedução e da indução. Caracterização que nos conduz à conclusão de que esta dissertação, no nível de seu objetivo, também se encaixa no que Gil (2008) classifica como **exploratória**. As pesquisas desse tipo “têm como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” (ibid., p. 27). Indo além, o autor associa as pesquisas exploratórias à utilização de levantamentos bibliográficos assistemáticos e de pesquisas documentais, bem como a resultados aproximativos e propositivos, características que, como veremos mais adiante, descrevem precisamente esta dissertação. Gil reforça ainda o ponto já levantado pela caracterização qualitativa deste trabalho, quando afirma que, nas pesquisas exploratórias, os procedimentos “de amostragem

e técnicas quantitativas de coleta de dados não são costumeiramente aplicados” (Gil, 2008, p. 27).

Complementarmente à exploração, destaco também a característica **propositiva** desta pesquisa. Uma vez que, indo além da análise ou discussão de um assunto raramente pesquisado – a saber, a discursividade dos jogos digitais –, pretendo também realizar uma intervenção neste campo através da sugestão de uma série de recomendações para trabalhos futuros, ainda que estas sejam apenas tentativas e experimentais (Larocca; Rocco; Souza, 2005).

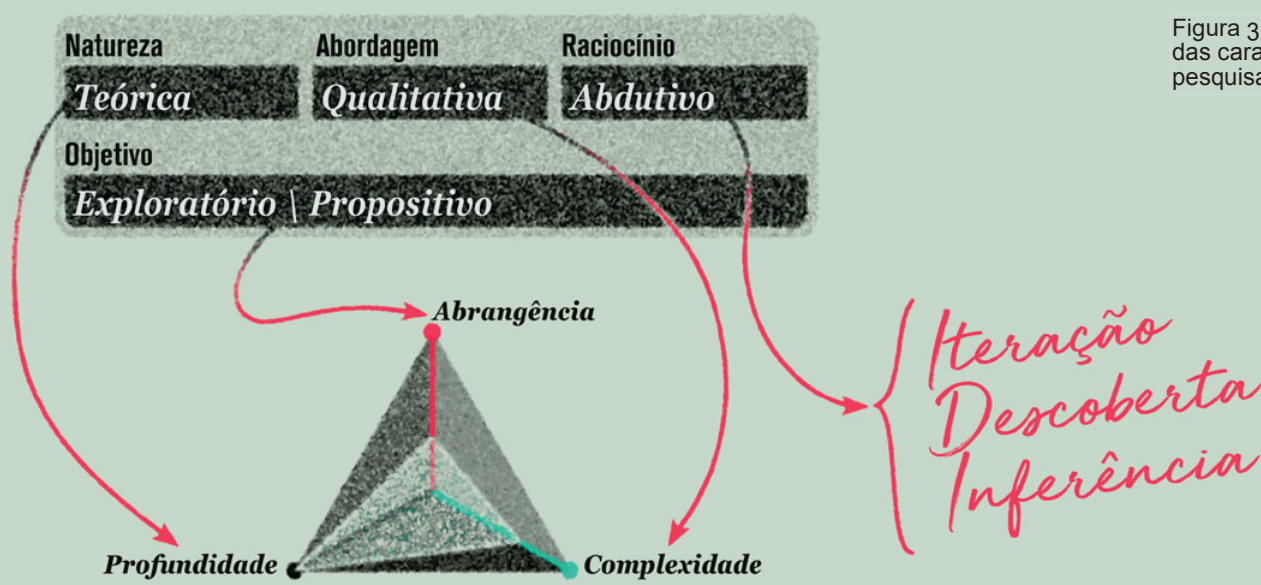


Figura 3: Visualização das características da pesquisa.

Em suma, a pesquisa foi desenvolvida a partir da combinação das abordagens propostas por Foucault e pelos *estudos discursivos em design*, e teve seu processo metodológico delineado, principalmente, a partir das recomendações de Chizzotti (2006, 2018) para as investigações discursivas. O raciocínio abdutivo que adoto, no entanto, conduziu a uma formatação iterativa – dada em ciclos de acumulação e melhoramento gradual –, que resultou nas seguintes fases (Fig. 4), e suas respectivas etapas, que são apresentadas em detalhe no capítulo «2» (p. 28 desta dissertação<sup>14</sup>):

#### 1ª Iteração: *Processo, fundamentação e primeira aproximação*

Levantamento da literatura, que permitiu a construção de um processo metodológico e da fundamentação teórica, a partir dos quais foi feita a seleção do jogo a ser discutido. A partir disto, foi iniciada a análise piloto com a descrição preliminar do objeto de estudo.

#### 2ª Iteração: *Discursos sobre o jogo*

<sup>14</sup> Ao longo do texto farei referências à trechos do próprio trabalho utilizando a sigla 'd.d.', ou desta dissertação.



A partir da reflexão sobre a primeira aproximação feita sobre o jogo, e de um novo levantamento de informações, dessa vez documental, foi discutida a produção já existente de resenhas e discussões sobre o objeto.

3ª Iteração: *Discursos sobre o jogo*

Conclusão da análise piloto com a discussão dos discursos contidos no próprio jogo, a partir das iterações anteriores e da coleta, síntese e processamento de novos textos.

D Diagnóstico: *Discussão dos resultados*

Ao combinar os resultados de todos os ciclos iterativos e discutir os pontos positivos e negativos da análise piloto, identifiquei estratégias gerais para a abordagem proposta, fazendo recomendação e indicando e possíveis desdobramentos futuros.

## 1.5 Síntese dos capítulos

*Esclarecidas as características gerais do projeto, a seguir dou início ao seu desenvolvimento. Quando necessário, utilizarei de notas como esta para descrever seções ao longo dos próximos capítulos: «2 Processo Metodológico» (p. 28 d.d.), «3 Estudos discursivos» (p. 43 d.d.); «4 Jogos Digitais» (p. 57 d.d.); «5 Análise Piloto» (p. 75 d.d.); «6 Discussão dos Resultados» (p. 146 d.d.); «7 Recomendações» (p. 151 d.d.); e «8 Considerações finais» (p. 153 d.d.). Após às «Referências» (p. 155 d.d.) incluo ainda dois «Apêndices» (p. 168 d.d.).*

Dou início ao trabalho de fato detalhando o processo metodológico que formou a espinha dorsal deste trabalho, no **Capítulo 2**. Mais adiante, me aprofundo nas teorias do pós-estruturalismo, a partir de trabalhos análogos à minha proposta, ainda que com objetos de estudo distintos. O que compõe as bases do **Capítulo 3**, em que descrevo em mais detalhes algumas premissas e conceitos fundamentais aos *estudos discursivos em design* e sua aplicação no estudo de jogos digitais. Apresentando, com isto, a abordagem que utilizo no desenvolvimento desta pesquisa.

Já no **Capítulo 4** faço um levantamento de questões relativas aos jogos digitais, sua história e crítica, com especial foco no contexto em que o jogo foco da análise piloto foi desenvolvido e publicado. Este exemplar foi selecionado com base em seu grande impacto cultural e o volume de críticas publicadas a seu respeito desde que foi lançado. Para tanto, foi necessário escolher um jogo digital que permitisse certo afastamento histórico, o que daria condições para um olhar mais equilibrado sobre a peça, bem como um maior acúmulo de publicações feitas ao longo dos anos. A partir destas características, detalhadas mais a fundo no capítulo, selecionei «*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*» (2001).

A partir das informações levantadas, desenvolvo no **Capítulo 5** a análise piloto do jogo. Atividade que se inicia com a redação de uma resenha original, desenvolvida com base nas minhas próprias experiências com o artefato. Na sequência, são identificadas, analisadas, comparadas e relacionadas informações externas ao jogo em si: resenhas de terceiros, características do contexto de seu desenvolvimento e comercialização, outras peças de entretenimento e cultura, tanto anteriores quanto posteriores ao seu lançamento, &c. O que busco é identificar redes discursivas coerentes que tenham estabelecido as condições necessárias para que esse jogo fosse criado, os discursos que ele reproduz, e aqueles que permitiram sua recepção positiva, influência em produções posteriores, e relevância continuada ao longo dos anos. Mais adiante, exploro também os discursos contidos no exemplar, confrontando-os com as análises já realizadas e buscando outras conexões ainda não exploradas, o que encerra a análise.

No **Capítulo 6** faço uma revisão do trajeto percorrido com a pesquisa, reflito sobre a análise piloto, identificando os pontos positivos e negativos da proposta aqui realizada. A partir desta mesma reflexão, no **Capítulo 7** apresento seis recomendações gerais para a análise discursiva de jogo, o resultado efetivo desta pesquisa. Cumprindo seu objetivo geral, concluo com o **Capítulo 8**, em que discuto suas contribuições, lacunas e desenvolvimentos futuros, nesta e em outras aplicações dos *estudos discursivos em design*.

Por fim, na sequência das **Referências** incluo ainda dois **Apêndices**: a versão original, mais extensa e detalhada, do relato sobre o jogo analisado, e a transcrição traduzida de um de seus diálogos mais impactantes. Nos apêndices e ao longo da análise piloto aparecem também ilustrações originais criadas com técnica de gravura digital a partir de artes conceituais e cenas do jogo alvo da análise piloto. Mais do que retratar fielmente tal artefato, tive com tais ilustrações a intenção de oferecer um suporte visual para a leitora, situando-a no universo do jogo e ilustrando a experiência descrita.

## 2 Processo Metodológico

*Neste capítulo apresento e o processo metodológico desta pesquisa. Iniciando pela descrição das suas fases e etapas, descrevo também seus principais procedimentos, a seleção do jogo examinado, e o eixo temático que orientou o desenvolvimento da análise piloto.*

Para dar início à discussão do processo metodológico utilizado nesta pesquisa, retomo agora Chizzotti (2018), segundo o qual a pesquisa qualitativa nem sempre segue aquilo que se chamaria de um método – ou seja, um planejamento exato e reproduzível de suas etapas, procedimentos e situações controladas. A abordagem qualitativa assume, portanto, que as

interferências subjetivas dos pesquisadores, combinadas com um certo grau de criatividade e flexibilidade, são favoráveis à interpretação e à análise de temas sociais e culturais.

*A pesquisa qualitativa pressupõe que a utilização dessas técnicas não deve construir um modelo único, exclusivo e estandardizado. A pesquisa é uma criação que mobiliza a acuidade inventiva do pesquisador, sua habilidade artesanal e sua perspicácia para elaborar a metodologia adequada ao campo de pesquisa, aos problemas que ele enfrenta com as pessoas que participam da investigação (ibid., n.p.).*

Portanto, mais do que apresentar um método estabelecido ou descrever uma série de procedimentos previamente encadeados, o que faço aqui é um relato do processo de pesquisa, um processo de descoberta e interpretação que, de forma abduktiva, conduziu ao desenvolvimento desta dissertação. O que não quer dizer, no entanto, que o trabalho se deu de forma aleatória: cada etapa gerou novas informações, e o seu rigoroso processamento – feito a partir de um ponto de vista específico e de acordo com seus pressupostos e premissas – encadeou e definiu os passos seguintes. O ponto é que, ao invés de um roteiro estanque, o que se buscou foi um sistema aberto, capaz de se retroalimentar e, através de incrementos graduais e iterativos, construir o próprio argumento de análise. Esse processo fluído de abdução baseou-se em primeiro lugar, como descrito acima, nos *estudos discursivos foucaultianos*, e foi definido a partir da base metodológica descrita em Chizzotti (2006).

Esse processo metodológico teve por objetivo “encontrar a latência dos significados que uma leitura superficial não descobre” (ibid., p. 128), identificando nos textos e contextos analisados relações de poder, formas de pensar – ou epistemes –, regimes e efeitos de verdade que, apesar de a

princípio aparentarem certa naturalidade e objetividade, revelam-se elas mesmas construções que, invariavelmente, moldam e conduzem o desenvolvimento das ideias em determinado campo. Dada a característica abduktiva da pesquisa, o processo descrito por Chizzotti (2006) foi aqui adaptado em uma série de ciclos iterativos de leitura, análise e proposição que, através de uma combinação de lógica e criatividade, buscam explicar o problema de pesquisa, e pode ser resumido nas seguintes etapas (Fig. 4):

- 1ª Iteração
  - A<sub>1</sub> Levantamento
  - B<sub>1</sub> Síntese
  - C<sub>1</sub> Análise
- 2ª Iteração
  - A<sub>2</sub> Levantamento
  - B<sub>2</sub> Síntese
  - C<sub>2</sub> Análise
- 3ª Iteração
  - A<sub>3</sub> Levantamento
  - B<sub>3</sub> Síntese
  - C<sub>3</sub> Análise
- D Diagnóstico

Na primeira iteração, a etapa de levantamento (A<sub>1</sub>) construiu as bases metodológicas do trabalho, investigando, em primeiro lugar, a orientação filosófica do pós-estruturalismo e o ponto de vista discursivo trabalhado por Foucault. Essa investigação também lançou luz sobre as questões centrais do objeto de estudo, explorando a bibliografia a respeito da história e da crítica dos jogos digitais. Esses dois levantamentos se configuraram de forma diferente, visto que, segundo Chizzotti (2006), é fundamental que essa primeira etapa trate de identificar que tipo de textos, e de que forma esses devem ser selecionados, de acordo com os objetivos de pesquisa.

Dessa forma, no caso do pós-estruturalismo optei por uma **revisão teórica**. Esse tipo de procedimento, segundo Silva e Menezes (2005), se aplica a problemas gerados a partir de uma teoria, ou conjunto de teorias, definido previamente. O escopo específico e o caráter histórico da literatura, com sua delimitação de fontes principais sugeridas por meu orientador, apontaram para este formato de revisão. Já o **estado da arte** – que, também segundo as mesmas autoras, objetiva identificar na literatura publicada em certo campo as lacunas existentes e aquilo que já se conhece sobre – foi o modelo utilizado para identificar os principais pontos de



discussão referentes à história e à crítica dos jogos digitais, um campo comparativamente recente, mas que apresenta crescente produção acadêmica. Esse levantamento não teve por objetivo, no entanto, esgotar as informações a respeito do objeto, mas sim criar uma base de conhecimento a partir da qual fosse possível desdobrar os questionamentos e identificar lacunas e pontos de entrada para a investigação.

A segunda etapa (B<sub>1</sub>) englobou uma série de atividades. Em primeiro lugar, foram redigidas sínteses dos dois eixos teóricos da pesquisa – ou seja, sua abordagem e seu campo de estudo, na forma dos presentes capítulos «3» e «4». Estes capítulos foram então complementados com o desenvolvimento de representações gráficas de síntese (**RGS**), que Padovani (2012) conceituou como “artefatos visíveis bidimensionais estáticos criados com o objetivo de complementar a informação escrita” (ibid., p. 46)<sup>15</sup>. Com base nessas informações foi possível também refinar os objetivos da análise piloto e a hipótese trabalhada, que permitiram a criação dos critérios de seleção do objeto específico de análise deste trabalho e dos parâmetros que balizaram seu desenvolvimento.

Com isso, dei início a análise piloto de um jogo propriamente dita. Nessa etapa (C<sub>1</sub>) busquei identificar, em uma primeira aproximação com o objeto de estudo, indicadores, lacunas e pontos de interesse que pudessem alimentar a hipótese estabelecida anteriormente. Foi essencial também contextualizar esse objeto de análise para os leitores menos familiarizados com o título selecionados e com jogos digitais de maneira geral. Essa perspectiva de explorar o tema a partir do próprio objeto de estudo – sem, no entanto, esgotá-lo – sugeriu que, ao invés da estrutura dada por Chizzotti (2006), que partiria diretamente para uma análise final dos resultados, o processo retomasse a etapa de levantamento (A<sub>2</sub>). Buscando, dessa vez, identificar outros tipos de informações que pudessem preencher as lacunas identificadas e aprofundar a análise.

Nesse retorno ao levantamento, recorri ao método de **pesquisa documental**, que foi utilizado na seleção de textos jornalísticos publicados em portais especializados, ensaios de vídeo, documentos produzidos pela própria indústria de desenvolvimento e outros textos. Lopes (2016) sugere que essa modalidade de pesquisa seja aplicada quando o material de consulta tem natureza variada, e dispensa o uso de um filtro analítico, ajustando-se às necessidades específicas da pesquisa.

<sup>15</sup> As RGS complementam aqui questões mais abstratas e complexas presentes na fundamentação teórica, mas também ao longo de todo o trabalho – a começar pela própria introdução e, mais adiante, na discussão dos resultados.

Da mesma forma que anteriormente, esse material passou por uma etapa de síntese ( $B_2$ ), tomando por base uma leitura de reconhecimento dos textos levantados e da própria análise inicial, que permitiu a realização, na etapa seguinte ( $C_2$ ), de uma análise dos discursos produzidos sobre o objeto de estudo. Ao longo desse desenvolvimento, surgiram novas lacunas e pontos de interesse, que conduziram a mais um ciclo iterativo. Neste ponto, me aprofundei nos discursos produzidos por meio do jogo, levantando conexões possíveis ( $A_3$ ), sintetizando as relações e conexões externas com os dois blocos anteriores de análise ( $B_3$ ), e desenvolvendo uma última iteração de discussão do objeto de estudo ( $C_3$ ).

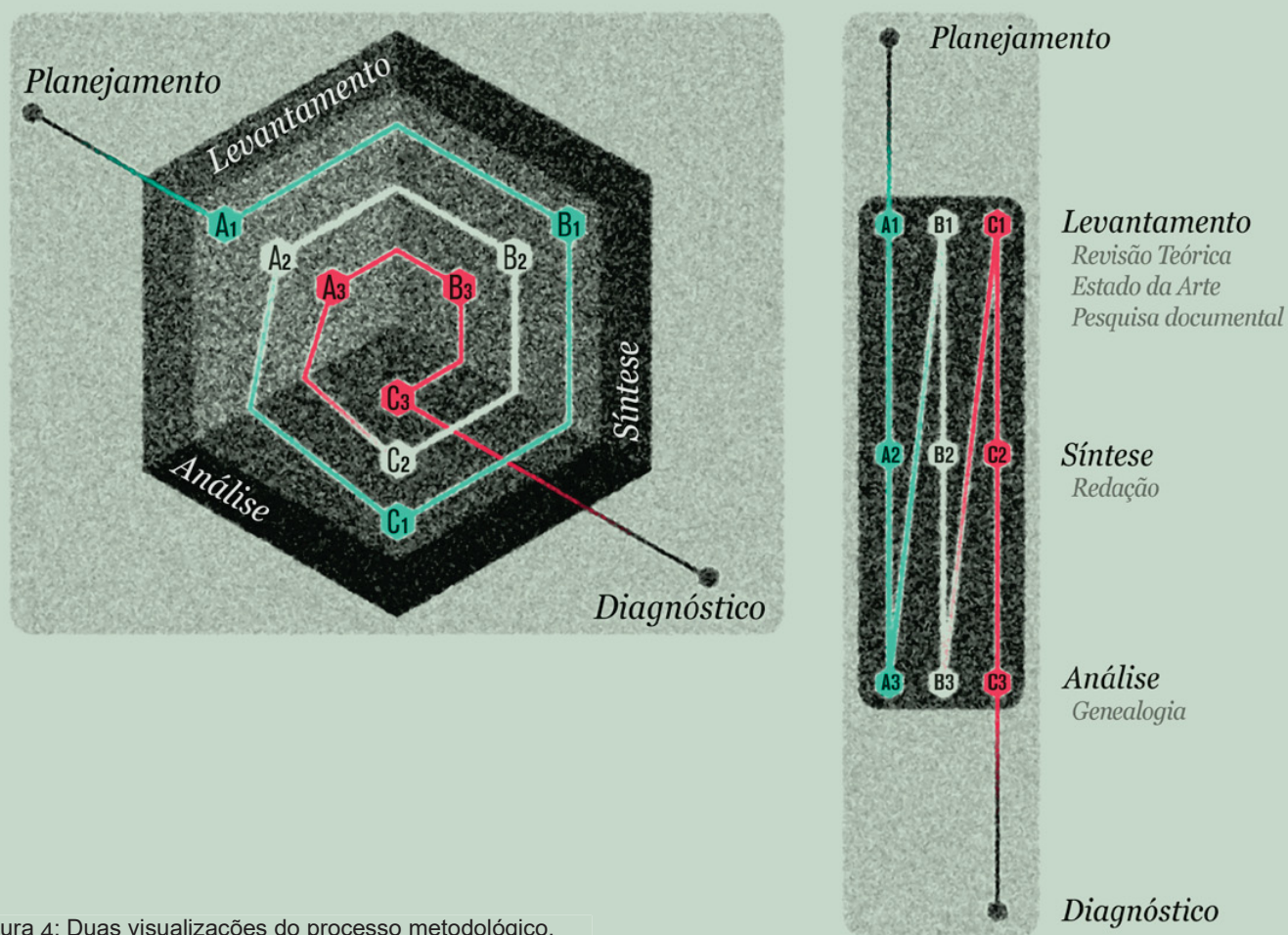


Figura 4: Duas visualizações do processo metodológico.

Ao fim desse terceiro ciclo – com as lacunas suficientemente cobertas –, tendo as sucessivas iterações aperfeiçoado a discussão, e permitido que o processo de análise fosse concluído, alcancei a sua etapa final (D), de diagnóstico. Realizei, nesse estágio, uma discussão dos resultados de cada um dos ciclos, buscando pontos positivos do trabalho realizado e resumindo as principais constatações feitas. Com isso, espero ter lançado luz à questão do **porquê** de tal objeto e dos discursos à sua volta terem se constituído como o fizeram, em seus respectivos contextos, e a dos impactos, influências

e efeitos que os mesmos deixaram na indústria e na sociedade – ou seja, resultado de todo o processo de investigação abduativa desta pesquisa.

Ainda na etapa de diagnóstico foram redigidas recomendações para a aplicação desta abordagem de análise em outros jogos digitais, o objetivo geral deste trabalho, e feitos apontamentos sobre as lacunas deixadas ainda não exploradas no campo e possíveis desdobramento futuros da pesquisa.

## 2.1 Detalhamento dos procedimentos

Esclarecidas as etapas do processo, a seguir detalharei cada uma delas, bem como seus respectivos procedimentos de coleta e análise, e sua respectiva aplicação na pesquisa. Ao fim do capítulo descrevo os critérios utilizados para a seleção do objeto de análise.

### 2.1.1 PROCEDIMENTOS DE COLETA

Os procedimentos a seguir foram utilizados nas etapas de levantamento (A) dos ciclos da pesquisa, e permitiram o levantamento dos pontos de interesse e conexões utilizados para o desenvolvimento da análise.

REVISÃO TEÓRICA. A forma de pesquisa bibliográfica denominada Revisão Teórica (Silva; Menezes, 2005) foi aplicada no levantamento das bases teóricas e metodológicas desta pesquisa, e teve por alvo responder ao primeiro objetivo específico da pesquisa: *Contextualizar a crítica pós-estruturalista e seu uso nos estudos de jogos digitais*.

A partir de uma indicação inicial de títulos sobre pós-estruturalismo e estudos discursivos – feita por meu orientador, mas também resultantes de discussões realizadas em grupo de estudos sobre o tema –, realizei a leitura de textos tanto de fonte primária, como os de Michel Foucault, como secundárias, como alguns de seus principais estudiosos e comentadores, seguida pelo registro de fragmentos identificados como relevantes. Esse trabalho também envolveu anotações e comentários meus que, juntamente dos trechos selecionados, foram registrados em um site da plataforma Tumblr<sup>16</sup>, que serviu de base de consulta durante a pesquisa.

Essa forma pouco convencional de fichamento foi escolhida devido à flexibilidade da plataforma, que permite o acesso a partir de vários dispositivos, sincroniza atualizações, e permite a aplicação de etiquetas aos fragmentos, o que tornou sua consulta posterior muito prática e rápida. Os textos consultados nessa primeira revisão aparecem na Tabela 4, na próxima página.

---

16 Disponível em: < citefoucault.tumblr.com >

Título	Autor	Ano
Estudos Discursivos em design	Marcos Beccari	2019
Introdução a Foucault	Edgardo Castro	2015
As Palavras e As Coisas	Michel Foucault	2000
A Arqueologia do Saber		2008a
Saber, poder e sujeito no dispositivo da moda	Humberto Paixão	2013
Resistência e poder no dispositivo da moda		2017
Pós-estruturalismo e filosofia da diferença	Michael Peters	2000

Tabela 4: Trabalhos consultados na primeira revisão da literatura.

A partir dessas leituras, iniciei a redação do que se tornou a capítulo «3 Estudos Discursivos» deste trabalho, além das apresentações iniciais do tema na introdução do trabalho e da seção «2.1.3 Procedimento de Análise». No entanto, o assunto não pôde ser suficientemente explorado somente com tais fontes, e uma nova rodada de consultas, sugestões, cruzamento de referências e levantamentos identificou textos adicionais a serem estudados:

Título	Autor	Ano
<i>Foucault and Technology</i>	Michel C. Behrent	2013
Microfísica do Poder	Michel Foucault	2008b
Por uma Genealogia do Poder	Roberto Machado	2008
<i>Technology</i>	Leo Marx	2010
A Análise do Discurso	Francine Mazière	2013

Tabela 5: Trabalhos adicionais selecionados para consulta.

Estes trabalhos também foram lidos, registrados e comentados, e outros textos foram incorporados à medida que o trabalho foi caracterizado em seus aspectos metodológicos. Ao passo que o trabalho de Voorhees (2012), identificado pelo levantamento sobre jogos e discurso descrito na introdução, proporcionou uma ponte conceitual entre os estudos discursivos e as pesquisas em jogos digitais.

ESTADO DA ARTE. Quanto ao segundo objetivo específico – *contextualizar a história e a crítica dos jogos digitais, em especial aquelas dos jogos de console, com foco no período entre 1983 e 2017* –, o procedimento selecionado foi a revisão de Estado da Arte (Silva; Menezes, 2005). Esse levantamento identificou os principais textos de referência sobre história e crítica de jogos digitais, tanto a partir de citações presentes em trabalhos acadêmicos, como em fontes mais informais, como sites e ensaios, que no

campo dos jogos digitais são bastante presentes e difundidos. Os principais entre estes textos são:

Título	Autor	Ano
<i>Replay: The History of Video Games</i>	Tristan Donovan	2010
II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais	Sakuda; Fortim	2018
<i>History of Digital Games</i>	Andrew Williams	2017
<i>The Video Game Explosion</i>	Mark J. P. Wolf	2008
A Condição Eletrolúdica	Guilherme Xavier	2010

Tabela 6: Principais trabalhos consultados na revisão de estado da arte.

PESQUISA DOCUMENTAL. Complementarmente ao Estado da Arte, visando incluir no trabalho textos produzidos fora da literatura acadêmica que pudessem contribuir para uma compreensão mais ampla e detalhada do campo, e especialmente do mercado, de jogos digitais, realizei também uma Pesquisa Documental (Lopes, 2016). Os achados desse levantamento são principalmente publicações da imprensa especializada, e foram, de maneira geral, localizados a partir de duas estratégias: o enfoque específico de algum tópico pontual que não pode ser esgotado pela literatura acadêmica utilizada; ou o impacto e relevância da publicação em que aparece, determinados de acordo com o índice *Alexa*, que classifica o desempenho de sites e portais com base nos “dados de tráfego do mundo todo, que são coletados a partir de milhões de usuários da Internet utilizando extensões de navegador” (Alexa, 2019, online, trad. minha). Essa ferramenta permitiu, inclusive, destacar as fontes de maior relevância no cenário nacional, uma vez que a plataforma também oferece “classificações específicas por país, que medem o desempenho de sites com relação a outros sites dentro do mesmo país durante um período de um mês” (ibid.).

Também é resultado desse procedimento a identificação de textos e formatos variados, como documentações de desenvolvimento, artigos, capítulos de livros e ensaios, que foram sendo adicionados ao trabalho ao longo dos ciclos iterativos de análise, e selecionados com base em sua relevância em uma tentativa de saturar a amostragem de produções relativas ao objeto de análise.

### 2.1.2 PROCEDIMENTO DE SÍNTESE

RGS. As Representações Gráficas de Síntese (Padovani, 2012) foram aplicadas neste trabalho no sentido de facilitar a apresentação de conceitos, teorias e resultados de discussão que, de outra forma, poderiam ser demasiado abstratos ou complexos. Segundo Padovani, o uso desse tipo de



artefato promove o aprendizado através do *visual thinking*, que “atuaria como uma ponte cognitiva entre o raciocínio abstrato e a prática” (Padovani, 2012, p. 128). Ao passo que o próprio desenvolvimento das RGS pode servir como oportunidade de reflexão, visto que, no processo de traduzir visualmente ideias e sistemas, elas “facilitam a manipulação de entidades, raciocínio, teste de hipóteses, reflexão [e] conversação” (ibid, p.129).

### 2.1.3 PROCEDIMENTO DE ANÁLISE

GENEALOGIA FOUCAULTIANA. Conforme detalharei mais adiante, na seção «3.2 Arqueologia e Genealogia» (p. 48 d.d.), a Genealogia (Foucault, 2008b) foi o principal instrumento de análise neste trabalho. No entanto, não sendo um procedimento formalizado – definido por ações específicas e etapas pré-estabelecidas –, a genealogia funciona aqui como uma abordagem de discussão, conduzida pelo objetivo de:

*Ativar saberes locais, descontínuos, desqualificados, não legitimados,  
contra a instância teórica unitária que pretenderia depurá-los,  
hierarquizá-los, ordená-los em nome de um conhecimento verdadeiro, em  
nome dos direitos de uma ciência detida por alguns (ibid., p. 171).*

Dessa forma, creio que, mais do que tentar estabelecer um roteiro rígido para as discussões que se seguirão, cabe aqui fazer a ponte entre este capítulo que se encerra e o seguinte, em que são introduzidas as questões teóricas relacionadas ao campo dos jogos digitais, sua crítica e, mais pontualmente, ao jogo selecionado como objeto da análise piloto. É justamente esta combinação, entre abordagem metodológica e acúmulo de informações sobre um objeto de estudo, o que configura o cenário sobre o qual é desenvolvida uma genealogia.

Para tanto, proponho o exercício, de certo pouco ortodoxo<sup>17</sup>, de partir de recomendações que Foucault descreveu para sua própria pesquisa (idem, 2013) e, sobre elas, fazer interferências que as conectem com os jogos digitais e o trabalho que aqui desenvolvo. Reconhecendo o risco de descaracterizar o intuito original do autor em suas sugestões, apresento a seguir esses princípios de investigação com minhas interferências de maneira, espero, suficientemente evidente. Nas próximas páginas proponho como ponto de partida algumas perguntas.

<sup>17</sup> Mas de maneira alguma inédito. Vide, por exemplo, o uso de recursos similares no livro «Design, Escrita, Pesquisa» de Ellen Lupton (2011), pesquisadora também influenciada pelo pensamento pós-estruturalista.

Cabendo, então, questionamentos como:

*Em tal tipo de discurso sobre o sexo em tal forma de extorsão de verdade que os jogos aparece historicamente e em lugares determinados (em torno do corpo da das classificações criança, a propósito do sexo da mulher, por ocasião das práticas de restrição por gêneros e gerações, a propósito dos limites do que seria ‘um jogo’, por ocasião dos nascimentos etc), quais são as relações de poder mais imediatas, mais das avaliações da imprensa locais, que estão em jogo?*

*Como tornam possíveis essas espécies de discursos e, inversamente, como esses discursos lhes servem de suporte?*

*De que maneira o jogo dessas relações de poder vem a ser modificado por seu próprio exercício — reforço de certos termos, enfraquecimento de outros, efeitos de resistência, contra-investimentos, de tal modo que não houve um apenas tipo de sujeição estável dado uma vez por todas? um tipo de objeto, definido de forma absoluta e pontual*

*Como essas relações de poder se vinculam umas às outras de acordo com a lógica de uma estratégia global que, retrospectivamente, toma ares de a forma de política unitária e voluntarista do sexo? (Foucault, 2013, p. 93) um entendimento único, autêntico e definido sobre os jogos*

De modo que a proposta pode ser assim resumida:

*Em linhas gerais: ao invés de referir todas as violências infinitesimais que se exercem sobre o sexo, todos os olhares inquietos lançados sobre ele e todas as opiniões arbitrárias e dominantes sobre os jogos, todas as discussões circulares que confrontam sua função e sua essência ocultações com que se oblitera o conhecimento possível do mesmo, à forma única sobre eles do Grande Poder, trata-se de imergir a produção exuberante dos discursos sobre o sexo no campo das relações de poder, múltiplas e móveis (Foucault, 2013, p. 93). os jogos*

Assim, apresento a seguir quatro premissas de análise, adaptadas também a partir de sugestões feitas por Foucault, para a presente abordagem. Estas não devem, no entanto, ser entendidas como regras absolutas; tratam-se apenas de direcionamentos, guias gerais que balizam a pesquisa e que, ao mesmo tempo, lhe conferem certa flexibilidade:

- 1 **Imanência** – O princípio de imanência consiste em descartar qualquer possibilidade conceitual de transcendência. Não considero, nesse sentido, que exista um tipo de objeto, de definição absoluta e inerente, chamado ‘jogo digital’. Pelo contrário, se hoje chamamos certos tipos de objetos de ‘jogos digitais’, esse entendimento se deve a relações de poder que tornaram o jogo digital um objeto possível. Da mesma forma, se o poder e os discursos puderam mirar o ‘jogo digital’, foi porque técnicas de saber e procedimentos discursivos tornaram possível investigá-lo.

Mais do que isso, não há nada exterior ou transcendental – como uma verdade absoluta ou uma ontologia inerente aos objetos – que coordene tais relações de poder e arranjos discursivos, ainda que estes tenham suas lógicas próprias de funcionamento e se articulem mutuamente por suas diferenças. O que existe, e aquilo que é possível investigar, são “‘focos locais’ de poder-saber” (ibid., p. 94): por exemplo, as relações entre desenvolvedores e a imprensa, ou entre diferentes grupos de jogadores; inseridas nessas relações, diversas formas de discurso – resenhas, entrevistas, discussões, disputas – veiculam, num constante vaivém, hierarquizações, modelos de classificação e esquemas de conhecimentos.

- 2 **Variação contínua** – Trata-se aqui de assumir que a relação entre forças (entre, por exemplo, dominantes e dominados) está em constante mudança,

descartando assim qualquer modelo estrutural para o poder. Não me concentrarei, portanto, em quem exerce maior poder em relação aos jogos digitais (as grandesadoras e seus jogos AAA<sup>18</sup>, a imprensa especializada, os homens dentro da indústria) ou quem é privado desse poder (os desenvolvedores independentes, as mulheres da indústria, os jogos experimentais); nem em quem detém o controle dos discursos e opiniões, ou é mantido à margem das discussões sobre jogos.

Pelo contrário, o que me interessa na pesquisa é “o esquema das modificações que as correlações de força implicam através de seu próprio jogo” (Foucault, 2013, p. 94) O estado atual das relações de poder/saber no campo dos jogos digitais, ou quaisquer outras configurações passadas, “não representam mais do que cortes instantâneos em processos, seja de reforço acumulado do elemento mais forte, seja de inversão da relação, seja de aumento simultâneo dos dois termos” (ibid.). De forma que essas dinâmicas não configuram constantes, mas são parte de ‘matrizes de transformações’.

- 3 **Duplo Condicionamento** – Pressupõe-se que toda relação de poder está duplamente condicionada: de um lado, pela especificidade dos interesses locais; de outro, pelas grandes estratégias e dispositivos locais. “Nenhum ‘foco local’, nenhum ‘esquema de transformação’ poderia funcionar se, através de uma série de encadeamentos sucessivos, não se inserisse, no final das contas, em uma estratégia global” (ibid., p. 95). Ao mesmo tempo que, para resultar em efeitos globais, qualquer estratégia depende do apoio de relações pontuais e tênues que lhe sirvam de âncora e sustentação.

O que não quer dizer que coexistam dois níveis distintos e descontínuos de atuação, mas sim um espectro de diferentes interações que vão do micro ao macro. Também não se trata de um sistema puramente homogêneo, “como se um [extremo] nada mais fosse do que a projeção ampliada ou a miniaturização do outro” (ibid.). De fato, o que existe é um duplo condicionamento: das grandes estratégias pelas táticas locais possíveis; e dessas táticas pelo contexto que lhes permite funcionar.

- 4 **Polivalência do discurso** – Considera-se aqui que nenhum discurso possui, por si mesmo, um sentido fixo, tampouco que possa sempre servir às mesmas finalidades. Os discursos sobre/por meio dos jogos, com efeito, não devem ser vistos como simples tradução direta, ou projeção, das disputas de poder em que estão inseridos. “É justamente no discurso que vêm a se articular poder e saber” (ibid.).

---

<sup>18</sup> Dentro do campo dos jogos, os chamados ‘jogos *triple A*’ são aqueles de orçamento multi-milhonário, desenvolvidos por equipes numerosas e de grande sucesso. Podem ser comparados, na indústria do cinema, aos ditos ‘filmes *blockbuster*’.

O que se torna possível de afirmar uma vez que:

*Os discursos, como os silêncios, nem são submetidos de uma vez por todas ao poder, nem opostos a ele. É preciso admitir um jogo complexo e instável em que o discurso pode ser, ao mesmo tempo, instrumento e efeito de poder, e também obstáculo, escora, ponto de resistência e ponto de partida de uma estratégia oposta. O discurso veicula e produz poder; reforça-o mas também o mina, expõe, debilita e permite barrá-lo (Foucault, 2013, p. 96).*

Outrossim, não há discursos de poder que se oponham a discursos de contra-poder. Os discursos funcionam, ao contrário, como ‘blocos táticos’ que podem ser aplicados a qualquer lado das disputas de força; “podem existir discursos diferentes e mesmo contraditórios dentro de uma mesma estratégia; podem, ao contrário, circular sem mudar de forma entre estratégias opostas” (ibid., p. 97).

Não cabe, portanto, investigar discursos a fim de estabelecer de que teorias derivam, ou quais classificações introduzem, ou que linha de pensamento representam; pelo contrário, é preciso manter a análise sempre em dois níveis: o de seus efeitos (qual produção de poder/saber eles proporcionam) e o de seu contexto (quais estratégias demandam seu uso em determinado episódio dentro das disputas de poder).

#### 2.1.4 SELEÇÃO DO JOGO

Cabe agora descrever a seleção do jogo que forma o núcleo de interesse da exploração neste trabalho. De acordo com as premissas utilizadas, se faz necessário identificar uma quantidade suficientes de discursos e opiniões sobre o artefato, uma vez que é a partir destes que se pode compreender as condições de possibilidade de sua existência e as disputas de poder de que participa (e, inversamente, das quais foi um produto).

Assim, é possível o estabelecimento de dois critérios iniciais: o jogo não deve ter sido lançado muito recentemente, de modo que possam ter circulado uma quantidade de resenhas, discussões e informações considerável a respeito do mesmo; e, pelo mesmo motivo, deve ter obtido razoável sucesso comercial e/ou de crítica, uma vez que sem isso sua exposição poderia ser insuficiente.

Se nosso exemplo não pode ser muito recente, também não é recomendável que venham do início da história do desenvolvimento de



jogos digitais, ou mesmo de sua fase de expansão, quando ainda apresentavam um caráter demasiado insular. Isso porque, nesse período, os videogames não apenas recebiam pouca atenção do mundo ‘externo’ – na forma da cobertura feita pela imprensa convencional, pela academia de um modo mais amplo, ou mesmo como assunto de interesse da sociedade –, como também não tinham ‘força discursiva’ suficiente para exercer influência sobre essa exterioridade.

Mais do que isso, por conta de sua característica fundamentalmente tecnológica, durante a fase inicial da indústria de jogos digitais a sua capacidade expressiva, ou o espaço de possibilidade da sua expressividade, foi bastante limitada. Destarte é de se esperar que exemplos muito antigos também nos ofereçam muito pouco em termos de discursos emitidos por meio dos jogos digitais. Assim, busquei selecionar um produto desenvolvido, pelo menos, a partir da segunda metade da década de 1990 – quando a massificação do uso das perspectivas 3D nos jogos expandiu dramaticamente suas possibilidades como mídia e atraiu um público cada vez mais variado.

A fim de tornar esses três critérios mais concretos, e ao mesmo tempo pertinentes ao objeto de estudo específico, recorro a algumas métricas e sistemas de classificação hegemônicos dentro da indústria. A existência e relevância desses mesmos instrumentos não deixa de fazer parte dos embates de poder e regimes discursivos que me proponho a discutir, mas isso não quer dizer que devo ignorá-los, especialmente quando oferecem, senão diagnósticos finais ou rótulos absolutos, um ponto de partida objetivo para a análise. Assim, é possível definir os seguintes recortes de seleção:

- 1 De acordo com seu mercado, um jogo inicialmente **publicado para consoles**, ou aparelhos-dedicados de videogame – sua plataforma mais emblemática e popular em tempos recentes<sup>19</sup>;
- 2 No sentido de sua exposição, ou sucesso comercial, que tenha recebido **avaliação pela crítica superior a 75%**<sup>20</sup>;
- 3 E, no eixo temporal, que tenha sido inicialmente publicado para a 6<sup>a</sup> geração de consoles, ou **entre os anos de 1998 e 2013**.

Indo além, a fim privilegiar uma diversidade de discursos emitidos pelo jogo discutido, assim como dos contextos existentes em torno dele, busquei

19 Excluindo-se os jogos para *smartphones* e outros dispositivos móveis – que considero como parte de seu próprio contexto, tendo origem mais recente e características fundamentalmente distintas do que convencionalmente se chama de videogame –, os consoles representaram 51% do mercado mundial de jogos digitais em 2018 (NewZoo, 2018).

20 Para esta métrica foi utilizada a plataforma agregadora de resenhas «*Metacritic*», principal referência da indústria, que faz “a curadoria de um grande grupo dos mais respeitados críticos do mundo, assinala notas às suas resenhas, e aplica uma média ponderada para resumir suas opiniões” (Metacritic, 2019, online, trad. minha).

também selecionar um exemplar que tenham obtido destaque dos dois lados da principal dicotomia cultural existente dentro da indústria de desenvolvimento: o Ocidente, dominado pela produção norte-americana, e o Oriente, que tem como principal polo a indústria nipônica. Por outro lado, ainda que o recorte temporal da seleção seja relativamente estreito (apenas 15 anos), dada a grande velocidade de evolução tecnológica, de crescimento da indústria e das mudanças sócio-políticas nos anos recentes, procurei localizar a seleção no período inicial da geração – quando ainda eram introduzidos seus principais competidores e ocorria um salto tecnológico.

Não obstante, também se faz necessária uma mínima coesão temática do exemplar, entendido aqui como um fio condutor, ou eixo temático, que percorra seus elementos formativo e viabilize o desenvolvimento de uma análise genealógica – como fica exemplificado pelos trabalhos de Foucault, que giraram em torno de temas específicos, como a saúde mental, as ciências humanas ou o sexo. O que também implica a seleção de um tema que, ao mesmo tempo, tenha profundidade e extensão suficientes para que se forme uma discussão produtiva – que não se restrinja ao domínio dos jogos digitais e permita correlações com outras mídias, outros saberes e outras disputas de poder –, e tenha motivado algumas análises anteriores desse jogo de modo mais complexo e atencioso do que a prática, geralmente superficial, de resenhas comerciais.

Assim, busquei selecionar para a análise piloto um jogo que, em sua própria narrativa e através de sua interação, lidasse com os temas da verdade e do poder, extensamente discutidos pelo pós-estruturalismo e que suscitem análises cuidadosas e penetrantes. De forma que, são últimos critérios de seleção:

- 4 A respeito de sua publicação, um jogo lançado **tanto no mercado ocidental quanto no oriental**.
- 5 Ainda sobre sua temporalidade, que pertença à **vanguarda de lançamentos** da geração selecionada.
- 5 E, de acordo com seus temas, que trate primariamente de questões **relacionadas ao poder e à verdade**.

E, a partir de tais critérios, cheguei à seguinte caracterização da amostra:

Título	Nota	Ger.	Origem	Ano	Tema central <sup>21</sup>
<i>Metal Gear Solid 2</i>	96	6 <sup>a</sup>	Japão	2001	Controle da Informação

21 Uma discussão deste tema é feita ao fim da subseção «2.1.4 Seleção do jogo» (p. 39 d.d.).

Tabela 7:  
Caracterização do  
objeto da análise  
piloto.

VERDADE E PODER. Por fim, para o desenvolvimento da análise piloto de acordo com os princípios dos *estudos discursivos em design*, cabe aqui discutir o tema central, espécie de fio condutor, que atravessa centralmente o jogo selecionado, conectando-o com outros artefatos culturais e ideias. É esse tema que permite a identificação de uma rede discursiva que contenha esta amostra, tornando-a possível de existir enquanto discursos e efeitos de verdade, e também permite que se discuta sobre seu impacto na indústria, no mercado e na sociedade.

A partir de uma primeira aproximação com «*Metal Gear Solid 2*», ficou claro que os mesmos tópicos centrais na pesquisa de Foucault, e que já foram discutidos neste trabalho, deveriam permitir uma discussão aprofundada e relevante. Desta forma, trabalhei ao longo do desenvolvimento da análise piloto com o tema das disputas pela verdade, sendo que as principais conexões do jogo com o assunto encontram-se na forma com que ele não só explora a disputa de poder em torno da verdade dentro do seu enredo, como também distorce – através de ocultações e reviravoltas de sua narrativa e de seu próprio lançamento comercial; mas também ao utilizar intensamente a metalinguagem – a percepção do próprio jogador sobre o que é um jogo, até onde vai a experiência virtual, e qual o papel do público nesse embate.

### 3 Estudos discursivos

*Expandindo a delimitação do ponto de vista adotado nesta pesquisa, que realizei a seção «2.1.3 Procedimento de análise» (p. 35 d.d.), neste capítulo apresento e articulo, em primeiro lugar, os conceitos e abordagens que fundamentam as discussões e análises feitas mais adiante: o discurso, o poder, a verdade, a tecnologia e a governamentalidade.*

Ao discutir a abordagem qualitativa, Chizzotti (2018) levanta a questão da grande variedade de alinhamentos e orientações filosóficas que hoje se abrigam sob este rótulo. Isto posto, o autor ressalta a importância de definir um ponto de vista sólido que oriente a pesquisa, uma vez que a “falta de uma fundamentação consistente pode resultar em oposição gratuita e infundada à mensuração e levar a uma rejeição elementar dos

fundamentos e métodos de validação dos conhecimentos” (ibid., n. p.). Papel que aqui foi preenchido pelo que Beccari (2018) denominou *estudos discursivos em design*.

Considerando que, na modalidade descrita pelo autor, os estudos discursivos sejam uma abordagem proposta apenas recentemente no campo do design, creio que caiba iniciar sua contextualização pela disciplina que a precede, a *análise do discurso* (AD). Ainda que esta tenha sido inaugurada, na França dos anos 1960, por pesquisadores da linguística, a AD é repetidamente frequentada por uma diversidade de disciplinas das ciências humanas – como a comunicação, a história, a sociologia e a psicologia (Mazière, 2013). Menos frequente, mas de maneira alguma inexistente, é a sua presença no campo do design. A AD, novamente segundo Chizzotti (2006), tem como sua característica fundamental a capacidade de ir além de “aspectos meramente formais da linguística, para privilegiar a função e o processo da língua no contexto interativo e social em que é protelada. Considerando a linguagem, em última análise, como uma prática social” (ibid., p. 113-114).

É, desta forma, uma análise que, diferentemente da *análise de conteúdo* – também discutida pelo autor, e mais usualmente presente no campo do design –, não se restringe a avaliar as estruturas gramaticais da língua buscando um ‘sentido verdadeiro’ nos textos. Pelo contrário, a AD entende que os ‘discursos’ presentes em artefatos são parte de um contexto social e histórico que vai além da própria linguagem. Ela ocupa-se, portanto, de investigar o papel que a linguagem presente em um dado conjunto de textos desempenha na formação e propagação de ideias (idem, 2006).

Porém, mais do que ser uma abordagem única e inerte, a AD abarca, desde seus princípios, uma grande variedade de facetas e desdobramentos. Exemplo disso é que, antes mesmo do fim da década de 1960, já se

encontravam estabelecidas duas vertentes distintas dentro da disciplina: uma com Jean Dubois, Jean-Baptiste Marcellesi e outros – no que ficou conhecido como a ‘Escola de Nanterre’ –, e outra, centrada no trabalho de Michel Pêchoux – que incluiu Denise Maldidier e Antoine Culioli. Da mesma forma, seu posicionamento na encruzilhada de diversas disciplinas das ciências humanas permitiu que, ao longo dos anos, uma série de interferências, interrogações e contribuições oblíquas, das mais diferentes origens, fossem feitas (Mazière, 2013).

Talvez num dos primeiros desses atravessamentos, o filósofo francês Michel Foucault, em uma edição de 1968 do «*Cahiers pour l'analyse*» – principal periódico do grupo de Pêchoux –, já discutia suas ideias em relação ao nascente campo da AD (ibid.). E é, justamente através de Foucault – e de outros pensadores daquilo que ficou conhecido como pós-estruturalismo –, que o aspecto discursivo da AD desemboca na abordagem aqui utilizada. Uma vez que, mais do que desenvolver as análises linguísticas propostas em Nanterre; aplicar os conceitos formalistas de Pêchoux; ou, ainda, seguir os passos de alguma das outras inúmeras variações mais recentes da AD como metodologia; o que de fato me interessa aqui é discutir os desdobramentos da premissa discursiva sobre as produções do campo do design e, mais especificamente, do design de jogos digitais.

Desdobramentos que ficam claros quando Beccari (2018) descreve a posição do design em um entendimento discursivo do conhecimento, e afirma que “os artefatos de design são indissociáveis do fluxo de discursos, imagens de mundo, afetos e modos de vida que perfazem o registro visual, estético e perceptivo” (ibid., p. 12). Dessa forma, o autor assinala que a atividade do design se ocupa de articular não somente aquilo que se lê, vê e toca, mas também o que se imagina e se entende como possível; aquilo que é pensável. É essa concepção, central nos *estudos discursivos em design*, que possibilita olhar criticamente para os jogos digitais, no sentido de compreender melhor não só a forma como são estudados e conhecidos, mas também como são ‘possibilitados’ discursivamente.

É por isso que, pela sua combinação de crítica, estudos discursivos e propositividade – e por manter sempre presente a ideia de que tais atividades se dão imersas em um contexto social dinâmico e complexo –, circunscrevo conceitualmente a presente pesquisa no campo dos *estudos discursivos em design*. E, dando maior profundidade ao seu vínculo com a atividade do design, levo em consideração a relação particular desta disciplina com o campo dos jogos digitais, tanto em seu estudo quanto no próprio desenvolvimento de jogos. Dentro da multiplicidade que constitui o



saber dos videogames – interseção peculiar que inclui, mas não se esgota em: narrativas, circuitos, ergonomia, códigos de computador, componentes de audiovisual, &c. –, acredito que a posição do designer seja especialmente condutiva para seu estudo, dada a natureza flexível e curiosa da atividade<sup>22</sup>.

Ao contrário de abordagens estritamente técnicas – centradas em questões aplicadas de catalogação e ontologia, ou que se amparem no campo da computação –, ou ainda aquelas mais propositivas e experimentais – que projetam novos modelos de classificação baseados em gêneros literários, como por exemplo vêm produzindo o campo da narratologia –, a contribuição que busco oferecer como designer é de uma visão crítica e abrangente do emaranhado discursivo-tecnológico que compõe os jogos digitais em sua totalidade. Se por um lado dei início a este trabalho destacando a artificialidade de algumas premissas e suposições recorrentes neste campo – tão marcantes e aparentemente úteis para seu estudo –, também não pretendo rejeitar seu uso ou ignorar a serventia que possam ter. Trata-se, portanto, de colocar essas premissas em suspenso, e assim, perceber sua natureza. Ao fazê-lo, acredito mirar o saber dos jogos digitais com uma nova postura crítica.

Uma mirada que levanta questões sobre os pressupostos contidos nos esquemas discursivos que permeiam o campo; que nos permite considerar outros arranjos, outras possíveis organizações e formas de compreender os jogos digitais – podendo esses ‘outros’ terem tanto existido no passado, ou nos apresentarem possibilidades de expandir e explorar as fronteiras dos jogos digitais no futuro. Tal abordagem não se limita, porém, a investigar como os jogos são ou poderiam ser entendidos, mas se preocupa com o **porquê** desse entendimento e quais as suas **consequências**.

### 3.1 Pós-estruturalismo

Como colocado anteriormente, dentre as possibilidades contidas na AD que alimentam os *estudos discursivos em design*, minha pesquisa dá atenção especial ao trabalho de Michel Foucault. A fim de dar maior especificidade à essa contribuição, faço um recorte da obra do autor e tomo por base as publicações do segundo período de sua carreira<sup>23</sup>, em que ganhou proeminência o seu trabalho nos estudos discursivos (Castro, 2015). Nessa fase, seus livros «As Palavras e as Coisas» (Foucault, 2000) e «A

22 Curiosa no sentido mesmo de buscar conhecimento, uma vez que cabe ao designer costurar uma rede de referências sensoriais e de informações para cada projeto que executa.

23 Behrent (2013) divide a carreira de Foucault em 4 períodos: até 1960, enquanto o autor conclua sua pós-graduação; entre 1961 e 1972, fase em que propôs o chamado ‘método arqueológico’; entre 1973 e 1979, em que sua atenção se voltou para as discussões sobre o poder; e, finalmente, entre 1980 e 1984, em que deu ênfase às questões do sujeito, na forma dos regimes de ‘si mesmo’.

Arqueologia do Saber» (Foucault, 2008a) discutem, a partir da história de certos campos do saber, questões sobre as instituições que lhes sustentam, quais discursos lhes validam e que interesses balizam seu desenvolvimento.

Foi a partir dessa abordagem que Foucault questionou concepções, rótulos e estruturas da psicologia, da jurisdição, da medicina e das ciências humanas; e também partiu para discussões a respeito do poder, da política e da sexualidade ao longo de sua carreira. Mais recentemente, outros autores assumiram essas mesmas premissas ao estudar os quadrinhos, a moda e as teorias do design<sup>24</sup>. É com esse pressuposto em mente – o de que a partir de uma revisão crítica da história e da linguagem próprias de determinado campo do saber é possível identificar os discursos que permitem que ele exista e que balizam as direções que ele toma – que encaro, nesta pesquisa, os jogos digitais. O que não significa, no entanto, que outros textos de Foucault não possam também ser aproveitados na medida em que contribuirão para as discussões aqui desenvolvidas.

Mais especificamente, parto daquilo que Foucault chamou de **arqueologia**, em que o pesquisador dá especial atenção às rupturas e fragmentações; aos pontos de interesse que marcam viradas de pensamento ou indicam, feito sintomas, as instabilidades daquilo que superficialmente parece ser um contínuo sólido e inquestionável. Em suas palavras:

*Sob as grandes continuidades do pensamento, sob as manifestações maciças e homogêneas de um espírito ou de uma mentalidade coletiva, sob o devir obstinado de uma ciência que luta apaixonadamente por existir e por se aperfeiçoar desde seu começo, sob a persistência de um gênero, de uma forma, de uma disciplina, de uma atividade teórica, procura-se agora detectar a incidência das interrupções, cuja posição e natureza são, aliás, bastante diversas (Foucault, 2008a, p. 4).*

Parte fundamental dessa investigação é o conceito foucaultiano de **discurso**. Diferente de outras definições que possam ter disso dadas ao termo – especialmente quando do seu uso na linguística e na semiologia –, a concepção que utilizo aqui se preocupa com “a linguagem, não na direção a que ela remete, mas na dimensão que a produz” (ibid., p. 126). O que significa que o discurso, aqui, ao invés de ser apenas uma formulação enunciativa que carrega determinada mensagem – designando, nomeando

<sup>24</sup> Costa analisou o discurso quadrinístico em sua tese (2016), enquanto Paixão trabalhou o tema da moda em dois trabalhos (2013, 2017) e, mais recentemente, Estêvão Chromiec (2020) investigou as questões discursivas do formalismo no design em trabalho realizado também sob a orientação de Marcos Beccari.

e sendo o corpo sólido do sentido e da verdade, como ele é geralmente entendido em formas clássicas da AD (Mazière, 2013) –, é entendido como o conjunto de condições necessárias para que algo tenha valor e significado.

Esses atributos, portanto, não precedem os discursos; pelo contrário, são os discursos que permitem que objetos ganhem significado, ao situá-los em relação a outros objetos, valores e significados. E, se não há significado anterior a essas **formações discursivas**, elas mesmas também não são uma estrutura sólida, constituídas *a priori* na comunicação, mas estão em constante construção, retomando discursos anteriores, transformando-os e atualizando-os. Esse arranjo, que parte de um entendimento próprio do discurso e culmina no papel central das formações discursivas, foi o que diferenciou fundamentalmente a posição de Foucault daquela AD clássica, ainda na primeira década da existência do campo. E, foi este o tema da referida discussão entre o grupo de Michel Pêcheux e Foucault no «*Cahiers pour la l'analyse*» (Cercle, 1968; Foucault, 1968).

Outro tema central dessa abordagem se evidencia em «As Palavras e as Coisas» (Foucault, 2000), em que o autor sustenta que, por trás de quaisquer modelos de ordenação ou classificação – por mais que sejam minuciosamente justificadas e regidas por leis determinadas; ainda que construídas a partir de uma linguagem bem definida, dentro de esquemas perceptivos, técnicos e valorativos já convencionados –, fazem-se sempre presentes formas de pensar características de dada cultura e época em que foram concebidas. É nessa rede de influências, um espaço de possibilidade característico de uma época e um espaço, que se formam as ordens. A esses espaços o autor chama de **episteme**.

Ainda sobre esses modelos de ordenação ou classificação, é possível afirmar que “essas ordens não são talvez as únicas possíveis nem as melhores: de tal sorte que [...] há, sob suas ordens espontâneas, coisas em si ordenáveis” (Machado, 2008, p. xvi-xvii). Foucault entende que essas configurações fundamentais são organizadas justamente pelos discursos, de forma que toda análise, por mais objetiva que se proponha a ser, não escapa das construções culturais em que se encontra inserida – ou seja, as redes de discursos existentes em determinada episteme. É essa premissa que permite a Foucault colocar em suspenso e criticar até mesmo os códigos da linguagem, da percepção e da prática; e, com eles, o próprio método científico. Desta forma, é possível afirmar que, na concepção foucaultiana:

*[...] toda teoria é provisória, accidental, dependente de um estado de desenvolvimento da pesquisa que aceita seus limites, seu inacabado,*

*sua parcialidade, formulando conceitos que clarificam dados – organizando-os, explicitando suas interrelações, desenvolvendo implicações – mas que, em seguida, são revistos, reformulados, substituídos a partir de novo material trabalhado*  
(Machado, 2008, p. xi).

Sendo que é fundamental não se perder de vista que, de acordo com a abordagem pós-estruturalista, as análises e discussões propostas “não podem e não devem ser aplicadas indistintamente sobre novos objetos, fazendo-lhes assim assumir uma postura metodológica que lhes daria universalidade” (ibid., p. xvi). Pelo contrário, tratam-se de investigações particularizadas e pontuais, tanto que, ainda segundo Machado, essas estratégias de análise não “têm por objetivo fundar uma ciência, construir uma teoria ou se constituir como sistema: o programa que elas formulam é o de realizar análises fragmentárias e transformáveis” (ibid., p. xi).

Tais premissas do pós-estruturalismo, que considero fundamentais, permeiam o presente trabalho e permitiram conduzir sua caracterização metodológica, como visto até este ponto. A fim de aprofundar as estratégias utilizadas nas discussões que se seguem, nas próximas seções apresento mais detalhadamente certos aspectos que atravessam a obra de Foucault e, conseqüentemente, também esta pesquisa.

### 3.2 Arqueologia e Genealogia

No escopo deste trabalho, ainda que parta da arqueologia foucaultiana, me debruço sobre certo exemplar de videogame e localizo-o discursivamente – não só em relação aos seus próprios arredores (como jogos similares e das mesmas épocas, ou os saberes e tensões particulares apenas ao campo dos jogos digitais), mas em relação a outras peças, a outros momentos históricos e epistemes; através da conexão criada por um feixe temático central. De maneira que me aproximo mais daquilo que, em um período posterior da carreira de Foucault, o autor denominou uma **genealogia**.

Essa distinção é evidenciada por Machado (2008) quando o autor discute o trabalho inicial das arqueologias:

*[...] o propósito da análise arqueológica, [em «As Palavras e as Coisas»], consistia em descrever a constituição das ciências humanas a partir de uma interrelação de saberes, do estabelecimento de uma rede conceitual que lhes*



*cria o espaço de existência, deixando propositalmente de lado as relações entre os saberes e as estruturas econômicas e políticas (Machado, 2008, p. ix).*

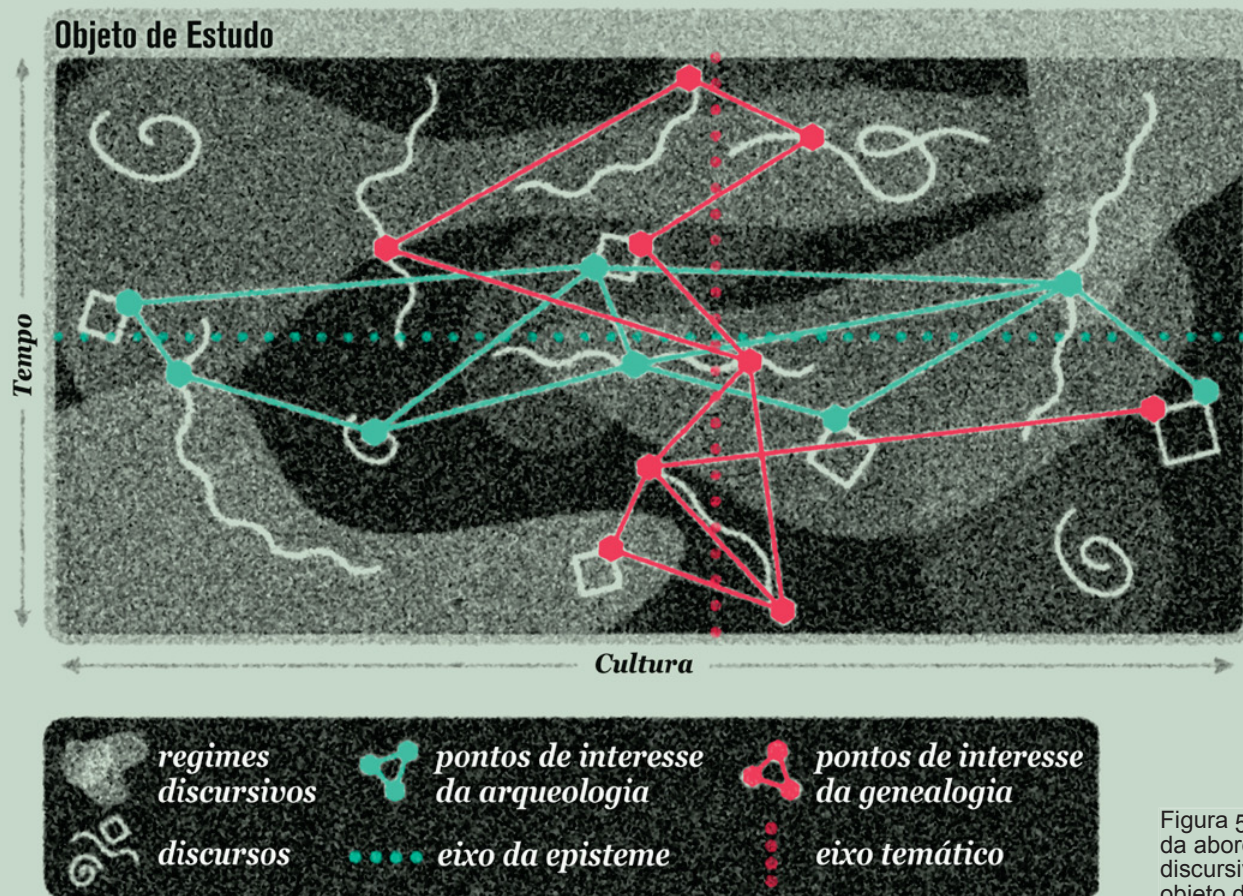


Figura 5: Visualização da abordagem discursiva sobre um objeto de estudo.

Ao contrário do recorte ‘horizontal’ da arqueologia, que se volta para uma série de elementos relativamente próximos (conectados a certos núcleos de saber, e que apresentam determinado agrupamento temporal, em busca de suas compatibilidades e incompatibilidades), a genealogia tem um aspecto ‘vertical’ (Fig. 5). Essa última traça conexões que buscam não uma origem absoluta e definitiva de seu objeto – caracterizando-o como efeito ou resultado de um evento prévio (como muitas vezes se propõe a fazer as análises históricas convencionais) –, mas a explicação de seu surgimento a partir de fatores inerentes às conexões, como partes de um dispositivo discursivo que as engendra. Em outras palavras:

*Digamos que a arqueologia, procurando estabelecer a constituição dos saberes privilegiando as interrelações discursivas e sua articulação com as instituições, respondia a **como** os saberes apareciam e se*



*transformavam. Podemos então dizer que a análise [genealógica] tem como ponto de partida a questão do **porquê** (Machado, 2008, p. x).*

Com essa abordagem, Foucault “queria ver como [os] problemas de constituição [de saberes] podiam ser resolvidos no interior de uma trama histórica, em vez de remetê-los a um sujeito constituinte” (Foucault, 2008b, p. 7). Ou seja, a genealogia tem a característica de localizar origens e mecanismos de constituição de um objeto, independente de “um sujeito, seja ele transcendente com relação ao campo de acontecimentos, seja perseguindo sua identidade vazia ao longo da história” (id., 2008b).

Essa mudança do ângulo de abordagem no trabalho de Foucault pode ser compreendida também pela inclusão de um novo fio condutor em suas análises no período genealógico. Ao passo que as arqueologias se voltavam para a descrição e compreensão dos saberes, o novo enfoque dado às genealogias, preocupadas muito mais com os porquês de seus objetos, necessariamente passou a atravessar a questão do **poder** (Machado, 2008).

### 3.3 Poder

Ainda que a concepção mais usual de poder remeta a algo que se possui, uma qualidade ou símbolo de força, cabe deixar claro que, para Foucault não é que exista “algo unitário e global chamado poder, mas unicamente formas díspares, heterogêneas, em constante transformação. O poder não é um objeto natural, uma coisa; é uma prática social e, como tal, constituída historicamente” (ibid., p. x).

Mais do que isso, apesar de incluir questões econômicas e políticas em suas análises – como quando sinaliza o papel centralizador das instituições em suas discussões sobre os saberes –, Foucault não caracteriza o poder como uma exclusividade dessas dimensões, ou, num sentido mais geral, do Estado. No contexto dos jogos digitais, por exemplo, o poder não se encontraria centralizado na comunidade de desenvolvimento, ou na imprensa especializada. O poder não deve, portanto, ser entendido como um instrumento único e absoluto, que tem sua origem naqueles que o possuem, e que se expande e exerce influência contínua em todas as camadas e meandros de uma sociedade (idem, 2008).

*É que nem o controle, nem a destruição do aparelho de Estado, como muitas vezes se pensa [...] é suficiente para fazer desaparecer ou para*

*transformar, em suas características fundamentais, a rede de poderes que impera em uma sociedade (ibid., p. xiii).*

É justamente por isso que, no desenvolvimento da abordagem genealógica, Foucault procurou evidenciar e trabalhar esse aspecto granular e disperso do poder, “sem partir do centro para a periferia, do macro para o micro” (ibid.). O que, no entanto, não significa diminuir a presença e efetividade do Estado ou de autoridades no exercício do poder. Basta não perder de vista a ideia de que não existe entidade central e única de poder, que as redes de poder (que, sem dúvida, perpassam determinado contexto ou sociedade) não são meros prolongamentos e difusões de um controle central, mas sim manifestações e relações específicas. E, é justamente nessa especificidade que a análise genealógica pretende se deter, uma vez que:

*Rigorosamente falando, o poder não existe; existem sim práticas ou relações de poder. O que significa dizer que o poder é algo que se exerce, que se efetua, que funciona. [...] Não é um objeto, uma coisa, mas uma relação (Machado, 2008, p. xiv).*

Relação que também é sempre dinâmica. O poder, segundo Foucault, não fica estagnado ou é exercido de forma constante e equilibrada. O poder “é luta, afrontamento, relação de força, situação estratégica. Não é um lugar, que se ocupa, nem um objeto, que se possui. Ele se exerce, se disputa” (ibid., p. xv). No entanto, este aspecto de disputa não necessariamente remete à violência ou ao exercício do poder como ação punitiva. Ele não pode ser reduzido à pura dominação – uma conquista obtida, por exemplo, através da diminuição e do sofrimento daqueles que não o exercem –, uma vez que vai muito além dessa função repressiva:

*O que [interessa ao poder] não é expulsar os homens da vida social, impedir o exercício de suas atividades, e sim gerir a vida dos homens, controlá-los em suas ações para que seja possível e viável utilizá-los ao máximo, aproveitando suas potencialidades e utilizando um sistema de aperfeiçoamento gradual e contínuo de suas capacidades (ibid., p. vxi).*

É por meio desse interesse e dessa gerência, e não através de uma intervenção centralizada e única conduzida pela figura do Estado ou da autoridade, que o poder se conecta aos aspectos econômicos e políticos em

Foucault. Exercer poder é tanto tornar aqueles que não o detêm mais dóceis e manipuláveis, diminuindo sua habilidade de contestar, protestar e exercer alguma forma de ‘contra-poder’, quanto contribuir para que sejam mais produtivos e funcionais, visto que, sem essa segunda função positiva, o poder não se mantém. Machado resume então esse jogo de interesses ao afirmar que o objetivo do poder, na direção daqueles que o exercem para os que estão privados dele, é “aumentar a força econômica e diminuir a força política” (ibid.).

A questão do poder também contribui para a empreitada da genealogia, uma vez que traça origens e compreende condições de constituição sem buscar por um sujeito fundador, ou uma origem pontual. Essa função constituinte, pelo contrário, cabe nas genealogias às relações de poder, visto que “o poder é produtor de individualidade. O indivíduo é uma produção do poder e do saber” (Machado, 2008, p. xix). O que quer dizer que “o indivíduo não é o outro do poder, realidade exterior, que é por ele anulado; é um de seus mais importantes efeitos” (ibid., p. xx).

Dessa forma, são as relações de poder, e o jogo político-econômico que elas promovem, que criam as condições necessárias para que surjam os sujeitos e os saberes por onde circulam discursos, artefatos e ideias:

*A investigação do saber não deve remeter a um sujeito de conhecimento que seria sua origem, mas a relações de poder que lhe constituem. **Não há saber neutro. Todo saber é político.** [...] [Uma vez que] todo saber tem sua gênese em relações de poder (ibid., p. xxi, grifo meu).*

Esse tipo de sistema também se retroalimenta num ciclo de derivações, implicações, silenciamentos e evidenciamentos, em que são criadas novas relações de poder e novos campos de saber. “Todo exercício de poder é, ao mesmo tempo, um lugar de formação de saber” (ibid.). Portanto, se faz fundamental compreender o poder a partir desse seu aspecto possibilitador e criativo, uma vez que o que o torna aceitável e duradouro:

*É aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir (Foucault, 2008b, p. 8).*

### 3.4 Regimes e efeitos de verdade

Dentre os produtos criados pelas relações de poder, talvez o mais fundamental à genealogia, e em especial neste trabalho, é a **verdade**. No entendimento de Foucault, a verdade não é também uma constante absoluta e transcendental, ou algo pré-existente que se pode alcançar e revelar; ao contrário, “a verdade não existe fora do poder ou sem poder [...]. A verdade é deste mundo; ela é produzida nele graças a múltiplas coerções e nele produz efeitos regulamentados de poder” (Foucault, 2008b, p. 12).

Foucault denomina essa produção como **efeitos de verdade**, uma vez que, assim como os indivíduos e saberes, as verdades são relativas a dado contexto e a dado momento histórico. De modo que “a ‘verdade’ está circularmente ligada a sistemas de poder, que a produzem e apoiam, e a efeitos de poder que ela induz e que a reproduzem” (ibid., p. 13). E, esse conjunto de sistemas e efeitos, em que circula a verdade, é o que Foucault chama de **regimes da verdade**. De sorte que é possível afirmar:

*Cada sociedade tem seu regime de verdade, sua ‘política geral’ de verdade: isto é, os tipos de discurso que ela acolhe e faz funcionar como verdadeiros; os mecanismos e as instâncias que permitem distinguir os enunciados verdadeiros dos falsos, a maneira como se sanciona uns e outros; as técnicas e os procedimentos que são valorizados para a obtenção da verdade; o estatuto daqueles que têm o encargo de dizer o que funciona como verdadeiro (ibid., p. 12).*

Significa que a verdade pode ser entendida, em determinado contexto, de acordo com um conjunto de regras e convenções que permitem diferenciar coisas ‘verdadeiras’ de coisas ‘falsas’, dando a cada uma delas diferentes efeitos de poder. Tais particularidades permitem que Foucault estabeleça cinco aspectos centrais para a verdade naquilo que o autor denomina sociedades contemporâneas – aquelas posteriores ao século XIX e ocidentalizadas (ibid., p. 13):

- 1 Ela é fundamentada majoritariamente pelo discurso científico e pelas instituições autorizadas a emití-lo;
- 2 É dependente do constante jogo político-econômico a que está submetida, uma vez que se faz necessária para o exercício do poder e a manutenção da produção econômica;

- 3 É também objeto das mais variadas formas de difusão e consumo, circulando, por exemplo, por meio dos canais de educação e informação;
- 4 Sua transmissão e produção acontecem, na maior parte das vezes – mas nem sempre –, através de alguns grandes aparelhos político-econômicos que a dominam: instituições de ensino, militares, culturais e de mídia;
- 5 Por fim, está sempre em disputa nos debates políticos e sociais.

Esse último ponto leva à conclusão de que “há um combate ‘pela verdade’ ou, ao menos, ‘em torno da verdade’ [...]; entendendo-se também que não se trata de um combate ‘em favor’ da verdade” (Foucault, 2008b, p. 12), mas sim ao redor do que diferencia a verdade de outros saberes e de seu papel político-econômico em determinado contexto.

### 3.5 Tecnologia

Dadas as peculiaridades do ponto de vista adotado, esclareço aqui o uso do termo ‘tecnologia’ nesta dissertação. Conforme discutido por Behrent, embora a utilização corrente de tal palavra tenha um sentido bastante abrangente (fazendo alusão a um conjunto de ferramentas, maquinários, soluções, inovações e/ou aplicações da ciência na produção industrial), na obra de Michel Foucault ela, bem como a ‘técnica’, ganham sentidos mais específicos. Em primeiro lugar, ambas são associadas às “formas com que a sociedade moderna e os sistemas políticos controlam, supervisionam e manipulam populações e indivíduos” (Behrent, 2013, p. 55).

Nesse sentido, ainda segundo Behrent (2013), ‘tecnologia’ se aproxima – e vai além – do arranjo de produção que Leo Marx chama de ‘sistemas sociotécnicos complexos’. Tal configuração surge depois do fim da Primeira Revolução Industrial, e é pode ser caracterizada pela:

*Dissolução das franjas entre seus componentes – notadamente os limites que separam equipamentos (maquinário e ferramentas) de todo o resto: o arcabouço de conhecimento técnico-científico; a mão de obra especializada; o aparato financeiro; e as formas de aquisição da matéria prima (Marx, 2010, p. 568).*

Retornando a Behrent (2013), o segundo sentido dado por Foucault à ‘tecnologia’ tem um caráter mais metodológico. Nessa aplicação, a palavra “assume uma utilidade neutra e até mesmo positiva, indicando uma metodologia crítica que analisa como o poder molda a conduta humana,



mais do que sua articulação através dos códigos judiciais” (ibid., p. 56). No entanto, esses usos de ‘tecnologia’ e ‘técnica’ por parte de Foucault podem ser entendidos tanto como particularidades do idioma francês – em que ‘*technologie*’ e ‘*technique*’ têm acepções levemente distintas de seus equivalentes em outros idiomas europeus, como o português –, quanto como consequência da corrente intelectual que se estabeleceu na França do Pós-Guerra e influenciou o trabalho do autor.

Ademais, apesar desses usos serem marcantes e recorrentes nos escritos de Foucault, Behrent (2013) nota que, particularmente no período entre 1960 e 1972, esse uso, e a ênfase dada a ‘tecnologia’ e ‘técnica’ em outras partes de sua obra, são drasticamente reduzidos. Nessa época, Foucault se dedicou mais à linguagem e ao conhecimento como objetos de estudo. E são justamente as obras daquele intervalo, e a abordagem que as caracteriza, que me servem de ponto de partida nesta pesquisa. Igualmente, os aspectos da tecnologia que discuto tratam mais da aplicação de avanços científicos e seu impacto nos produtos industriais do que seu uso nas práticas de poder e sua influência sobre os indivíduos e a sociedade. Portanto, optei por manter – salvo, é claro, quando o termo é utilizado em meio às discussões teóricas do próprio Foucault – aquele sentido comum com que a ‘tecnologia’ é geralmente entendida fora do contexto foucaultiano; ou seja, se trata simplesmente de ‘ferramentas, maquinário, ou da ciência aplicada na produção industrial’. Ainda assim, esse sentido aqui não é entendido aqui como neutro e natural, mas como parte, ele mesmo, das redes discursivas, disputas de poder e regimes de verdade em que o campo dos jogos digitais – e consequentemente o presente trabalho – encontra-se imerso.

### 3.6 Governamentalidade

Por fim, gostaria de discutir a noção de governamentalidade e sua relação com o objeto de estudo deste trabalho. Ao entender que aquilo que é representado através de uma peça audiovisual não deixa de ser uma espécie de manifestação das linhas de poder/saber que agenciam os dispositivos de subjetivação existentes, é possível dizer que as narrativas, soluções visuais e de jogabilidade adotadas por um jogo digital acabam contribuindo para a propagação e potencialização das relações de força que atuam, no contexto de sua concepção e consumo, sobre o que Foucault (2014) chamaria de processos de governamentalização. Mais do que isso, evoco essa noção para discutir a própria estrutura interna dos jogos digitais. Ao levarmos em conta a relação existente entre as proposições narrativas, audiovisuais e lúdicas

postas em curso pelos jogos digitais, e as práticas de governo de formas de vida da atualidade, é possível dizer que os videogames também estariam encarregados de, com sua processualidade, tanto promover quanto materializar a racionalização de usos e costumes, através da normalização abrangente de condutas dos indivíduos e populações.

A governamentalidade pode ser definida como o conjunto de ações propagadas no corpo social por meio da sedimentação e disseminação de uma série de práticas e saberes normalizadores articulados, desde o período da modernidade, segundo dois princípios de ação complementares: um individual e analítico, o *disciplinar*, e outro populacional e quantitativo, o chamado *biopoder* (Foucault, 2014). Atuando de forma articulada e convergente, estes dois princípios fazem com que a governamentalização atue em um canal de mão dupla: ao mesmo tempo que individualiza, também desindividualiza.

A intervenção disciplinar se encarrega, dessa forma, de ordenar as condutas individuais, tornando-as úteis, ao passo que a gestão biopolítica se responsabiliza pela regulamentação das condições de existência de uma população. Ao contrário de dividir o mundo social em regiões autônomas, fragmentadas em macrocosmos e instâncias separadas – como as dualidades do público e do privado, do individual e do coletivo, &c. –, a análise em termos de governamentalidade aponta o caráter transversal dos modos de poder que são exercidos simultaneamente aos modos de subjetivação. Sendo que, no entendimento de Foucault, esses modos de governo não seriam exclusivamente exercidos por uma autoridade – ou ‘poder central’, na concepção mais comum da palavra –, mas também são praticados pelos próprios indivíduos no governo de ‘si mesmos’: “Chamo ‘governamentalidade’ ao encontro entre as técnicas de dominação exercidas sobre os outros e as técnicas de si” (ibid., p. 265).

## 4 Jogos digitais

*Neste capítulo introduzo aspectos dos jogos digitais que fundamentam esta pesquisa: a história e o vocabulário próprio dos jogos digitais, com atenção especial ao período entre 1998 e 2013; questões próprias da relação entre os jogos digitais e a tecnologia; e uma breve discussão da crítica de jogos digitais.*

Visto que as bases teóricas dos *estudos discursivos em design* e da abordagem pós-estruturalista foram trabalhadas no capítulo anterior, tratarei aqui finalmente de aspectos teóricos relativos ao objeto de estudo: os jogos digitais. Para tanto, cabe iniciar este capítulo discutindo um tópico que parece ser visto como o ‘elefante no meio sala’ em uma infinidade de trabalhos relacionados aos jogos digitais: sua própria definição.

### 4.1 Dando nome aos jogos

Wolf (2008) discute, por exemplo, os usos de diferentes termos como ‘*video game*’, ‘*videojogo*’, ‘*jogo eletrônico*’ e ‘*jogo de computador*’ para descrever seu objeto de estudo. Ainda que os dois primeiros possam parecer extremamente similares, o autor destaca que *video game*, forma usualmente aplicada no inglês e que poderia ser traduzida literalmente como ‘*jogo de vídeo*’, reforça o caráter de jogo do artefato e o aproxima de jogos de tabuleiro e jogos de carta. Enquanto que *videojogo* tem a conotação de destacar o uso do vídeo, como em *videotape* (fita de vídeo) ou *videoclipe*. Em contraste, *jogo eletrônico*, de *computador* ou *digital*, implicam simplesmente na utilização de um dispositivo eletrônico, computacional ou digital; termos que, apesar de possuírem sentidos mais ou menos específicos, com a presença cada vez mais ubíqua de microprocessadores (desde supercomputadores à celulares, *smartwatches*, eletrodomésticos, carros e praticamente qualquer equipamento cotidiano), costumam funcionar como sinônimos em sua aplicação corrente.

Este segundo conjunto, no entanto, ao deixar de lado o dispositivo de vídeo, ou qualquer outro componente visual, tende a abarcar uma variedade muito maior de possibilidades, como jogos de tabuleiro que se utilizam de algum tipo de acessório computacional ou ainda, para além dos exemplos mencionados por Wolf (2008), até mesmo o xadrez – em que são utilizados relógios eletrônicos para o controle do tempo de cada jogador –, ou a esgrima olímpica – em que a marcação de pontos é, atualmente, definida por sensores eletrônicos que se conectam às roupas dos atletas e suas espadas. Uma abertura que geralmente extrapola o sentido usual de ‘*jogo digital*’. Por outro lado, exemplos de jogos que incluem alguma forma de

vídeo, mas não o uso de equipamentos computacionais, são muito mais limitados, de forma que Wolf considera o termo *video game* mais específico, e opta por sua utilização.

Em contrapartida, Xavier, que se aproxima do objeto de estudo enfatizando a complexidade de seu caráter cultural e de experiência lúdica, afirma que “o termo [videogame] não expressa de forma precisa o que de fato é um jogo eletrônico na acepção de totalidade defendida [em uma pesquisa]” (Xavier, 2010, p. 10), e afirma que o ‘jogo de vídeo’ é apenas uma das várias formas de apresentação assumida pelos jogos eletrônicos. De forma que, ao associar o videogame à uma “nova etapa evolutiva do entretenimento humano” (ibid., p. 11) que tem suas raízes já nos primeiros experimentos de diversão eletrônica, como os fliperamas, o autor opta pelo termo jogo eletrônico, e sua derivação no conceito de ‘eletrolúdico’.

Outro ponto também discutido por ambos autores é a estreiteza do termo vídeo quando aplicado de forma mais técnica: forma de reprodução que traduz imagens em sinais digitais; armazena-os ou não em um dispositivo de memória como a fita magnética ou o disco rígido; transmite-os por um sistema eletrônico; e, por fim, os reconstitui em imagens do tipo *bitmap* através de uma tela composta por *pixels*, como o CRT ou o LCD. No entanto, os pioneiros no desenvolvimento de jogos digitais, por exemplo, se utilizaram de osciloscópios ou de imagens vetoriais em seus equipamentos – e não de *bitmaps* em telas de vídeo propriamente ditas. Ao passo que novas tecnologias atualmente exploradas pela indústria de entretenimento digital – como as realidades virtual e aumentada, ou mesmo a holografia –, expandem as suas fronteiras para além do vídeo.

Ainda assim, entendo que essa definição restrita do vídeo atualmente beira o preciosismo sintático, uma vez que, em um entendimento geral, o termo passa muito mais pela ideia de ‘imagens em movimento’ do que pela particularidade de sua forma técnica de reprodução. Diagnóstico que pode ser exemplificado pela confluência e o dissolvimento observado entre os termos vídeo e filme. Da mesma forma que o vídeo, o filme descreve um procedimento específico de reprodução de imagens em seu sentido técnico.

‘Filme’ deveria referir-se exclusivamente à exibição de imagens por meio da luz de um projetor atravessando uma película fotossensível. No entanto é evidente a utilização do termo para se referir a produções que tanto não foram registradas inicialmente em película, mas sim em câmeras digitais de vídeo, quanto são exibidas em projeções digitais ou mesmo diretamente no aparelho de TV. Dessa forma, o filme passa a representar um tipo de artefato em seu efeito final e não apenas pela sua forma de produção ou exibição.

Enquanto o vídeo deixa de ser uma exclusividade tecnológica e abraça de forma generalista o conceito de imagens em movimento.

Dando continuidade à discussão do jogo digital, Xavier (2010) e Wolf (2008) não deixam de passar pelo desafio escorregadio de definir o componente ‘jogo’ do termo. Tarefa árdua essa que passa tanto pela diferenciação entre jogos, esportes e brinquedos (ou ainda, no caso do idioma inglês e seu verbo polissêmico ‘*play*’, também pela encenação e pela música), quanto pelas sutilezas de se estabelecer, dentro de um jogo, o que são resultados quantificáveis e regras. Wolf, por exemplo, descreve como elementos esperados de um jogo:

*[O] **conflito** (contra um oponente ou as circunstâncias), **regras** (determinantes do que, e quando, pode ou não ser feito), o uso de alguma **habilidade de jogo** (como perícia, estratégia, ou sorte), e algum tipo de **resultado valorado** (como vencer ou perder, ou alcançar a pontuação mais alta ou o tempo mais curto para completar uma tarefa) (Wolf, 2008, p. 3, trad. minha).*

O autor, no entanto, ressalta que, apesar de tais características geralmente estarem presentes em maior ou menor grau, não são suficientes para esgotar uma definição absoluta de jogo, mas são sempre monitoradas pelo computador, e não por um usuário. Apesar disso, é possível argumentar que hoje existem exemplos que escapam à essa definição abrangente: seja pela ausência de um conflito (nos jogos de natureza narrativa e expositiva, em que o jogador simplesmente atravessa um ambiente enquanto recebe informações sobre o enredo do jogo<sup>25</sup>); pela flexibilização das regras que extrapolam o domínio do computador (por exemplo, nos comportamentos emergentes entre jogadores<sup>26</sup>); ou ainda pela inexistência de resultados quantificáveis dentro do jogo (como em jogos do tipo simulador ou *sandbox*, em que, mesmo que o computador registre certas métricas, quem define o significado e atribui valor a elas é sempre o jogador<sup>27</sup>).

A questão da habilidade, especialmente na definição vaga de Wolf que inclui até mesmo a sorte, é mais difícil de contornar, uma vez que seria possível argumentar que qualquer forma de interação do jogador com o sistema requer alguma forma de habilidade. Contudo, a participação ativa do computador em algum elemento de jogo pode ser identificada como

25 Como, por exemplo, em «*Gone Home*» (2013) e «*Firewatch*» (2016).

26 Dinâmica que é frequentemente observada em jogos competitivos, como os de luta ou tiro.

27 Os jogos «*Minecraft*» (2011) e «*Kerbal Space Program*» (2015) apresentam essa característica em seus modos criativos, ou de *sandbox*.



parte fundamental daquilo que comumente se entende como videogame. Essa faceta, que creio ser mais evidente no adjetivo ‘digital’ do que ‘eletrônico’, norteou minha decisão por qual termo utilizar para identificar do objeto de estudo neste trabalho. Decisão que fundamento na abertura, a meu ver excessiva, que o adjetivo ‘eletrônico’ implica. Sensores, relógios e *displays*, por exemplo, são componentes eletrônicos, mas mais do que a sua presença, o que aqui se entende num sentido amplo como **jogo digital** é caracterizado pela participação ativa de um programa operado por um computador digital. De forma que é este último termo que decidi empregar primeiramente em meu texto, enquanto que ‘videogame’, palavra utilizada popularmente no Brasil para se referir a essa mídia, serve como termo secundário, mas sinônimo.

## 4.2 Jogos e Tecnologia

Ao contrário do que pode sugerir uma primeira impressão, informada pelo que se conhece de seus primos mais antigos na família do entretenimento – como filmes, quadrinhos, peças de teatro, animações, livros; uma miríade de outros artefatos que inclui até mesmo os jogos tradicionais –, o jogo digital tem uma relação extremamente íntima com as tecnologias da sua época. É fato que, por exemplo, formas de impressão, suportes de visualização e dispositivos de captura vêm e vão – um livro manuscrito por escribas sobre pergaminho no séc. XII difere profundamente daquele composto digitalmente para distribuição nos formatos flexíveis de *e-book* no início do séc. XXI. Ou que um filme mudo, capturado em celuloide na década de 1930 é drasticamente diferente do último lançamento em 4k digital de Hollywood.

Ainda assim, no mundo do entretenimento, a transição de formas correntes de tecnologia àquelas que eventualmente às substituem geralmente se dá de forma gradual; pequenos experimentos com um dos componentes de produção são introduzidos por pioneiros e visionários, e se disseminam ao longo de anos, ganhando força na indústria ao longo de décadas ou mesmo séculos<sup>28</sup>. Ao passo que um jogo digital, filho peculiar do séc. XX, tem a característica de ser, ao mesmo tempo, produção de

28 A adoção da mídia de DVD pela indústria dos jogos digitais, por exemplo, começou com o lançamento do Sony Playstation 2, em 2000, mas teve curta duração, sendo que o próprio sucessor deste console, o Playstation 3, introduziu o Blu-Ray como tecnologia de armazenamento seis anos depois. Já a transição entre as tecnologias de película e captura digital no cinema transcorreu entre meados dos anos 1990, com os primeiros lançamentos a utilizarem a nova tecnologia, e a eventual supremacia das câmeras digitais em grandes produções de Hollywood, por volta de 2013 (Follows, 2019). Por outro lado, a transição dos textos no formato de pergaminho em rolo, passando pelos códices, até chegar ao livro encadernado que hoje conhecemos se deu ao longo de séculos, no início do primeiro milênio da era comum (Frost, 1998).

entretenimento e, ele mesmo, artefato de tecnologia: um videogame, em sua essência, é tanto uma experiência de narrativas, regras e dinâmicas quanto o próprio programa de computador que executa essa experiência e o suporte em que este se encontra armazenado. Sendo assim, apenas se manifesta de fato ao ser executado em uma plataforma determinada e compatível. Uma plataforma que, diferente das técnicas de criação, registro e reprodução tradicionalmente utilizadas por outras indústrias do entretenimento, não escapa dos ciclos, saltos e desdobramentos da inovação tecnológica.

Muito mais do que novos tipos de papel e técnicas de impressão, modelos de lâmpadas para iluminação de palco, lentes e câmeras cinematográficas, ou mesmo aparelhos de televisão, as alterações na tecnologia de computadores e, especialmente, dos aparelhos dedicados de videogame — os chamados consoles — estão sujeitos a guinadas bruscas e rupturas irreversíveis. No universo dos jogos digitais, mudanças tecnológicas como novas especificações de processadores, atualizações globais em sistemas operacionais e introdução de novas mídias de reprodução costumam determinar uma profunda quebra de paradigma no que é possível desenvolver e distribuir, com o agravante de que boa parte dessas mudanças costuma ser relativamente súbita e unidirecional, o que quer dizer que, uma vez lançado, um novo padrão tecnológico tende a ser incorporado rapidamente por toda a indústria, nem sempre existindo compatibilidade retroativa com versões anteriores. Tanto que vêm crescendo as iniciativas de preservação histórica de jogos digitais. Com a obsolescência de plataformas e tecnologias, uma série de jogos clássicos correm risco de desaparecer no formato original de suas experiências.

Schilling (2003) argumenta que essa característica da indústria de jogos digitais, de passar por grandes saltos tecnológicos e ser conduzida por atualizações quase que compulsórias, se deve a dois principais fatores: o fato desse mercado possuir o que se denomina ‘externalidade de rede’, ou seja, que fatores externos aos produtos em si — como a existência ou não de compatibilidade entre diferentes plataformas, ou a quantidade de usuários atualmente online —, fazem com que a demanda do público por um aparelho de videogame cresça a medida que mais usuários adotem este mesmo produto; e a estratégia de negócios de pular-carniça<sup>29</sup>, exemplificada por grandes produtoras de consoles e jogos ao longo de sucessivos ciclos geracionais. À medida que a externalidade de rede faz com que padrões

29 No original em inglês *leapfrogging* — literalmente ‘pulo de sapo’, mas que se refere à brincadeira infantil conhecida como ‘pular carniça’ no Brasil. O pular-carniça acontece quando pequenos concorrentes, geralmente estreantes em um mercado, desafiam a dominância de uma empresa consolidada através de investimentos em grandes inovações tecnológicas, ou outros chamarizes que possam oferecer uma vantagem estratégica para seus produtos — efetivamente saltando sobre a empresa consolidada para alcançar a liderança do mercado (Schilling, 2003).

tecnológicos introduzidos no mercado de jogos sejam logo consolidados, criando um cenário temporariamente estável, a agressiva competição do pular-carniça faz com que cada nova geração seja consideravelmente distinta, em termos tecnológicos, da anterior (ibid.).

Certamente uma série de outras peças de audiovisual é influenciada pela chegada de novas tecnologias de reprodução e distribuição. A disseminação do conceito de *home video* na década de 1970, por exemplo, não deixou de impactar na indústria cinematográfica, criando espaço comercial de distribuição e simplificando a produção de novas peças ao ponto de fazer surgir toda uma nova camada de companhias de produção e ampliando o seu público para muito além dos frequentadores de salas de cinema. No entanto, independente das mudanças no campo do *home video*, filmes para a grande tela continuaram sendo produzidos da mesma forma por anos, e todo o processo de assimilação, desde que o primeiro aparelho de Betamax entrou no mercado até a quase onipresença das videolocadoras abarrotadas de fitas VHS, levou quase uma década. Mais do que isso, é improvável que se encontre um sistema de classificação de filmes que tenha base nas suas tecnologia de distribuição; um que separe aqueles que foram distribuídos em VHS daqueles que chegaram em DVD, posteriormente Blu-ray, ou finalmente pela distribuição digital – salvo talvez alguma análise, de um ponto de vista comercial ou logístico, do próprio sistema de distribuição.

Mesmo no caso das tecnologias de registro e captura, que influenciam mais profundamente o resultado de uma peça de audiovisual do que aquelas de reprodução, a opção inicial pelo uso de novas tecnologias é, na maioria das vezes, exclusividade de alguns poucos visionários ou excêntricos. O cinema digital levou anos para suplantiar os métodos tradicionais de captura (Follows, 2019), sendo que mesmo depois de duas décadas desde sua introdução, é possível encontrar novas produções sendo rodadas não apenas em celuloide como em especificações muito antigas dessa mídia<sup>30</sup>.

Indo além das mudanças mais gerais na forma de produção — como é o caso da transição película/digital —, não é raro observar a introdução de novas tecnologias que, apesar de suas aparentes vantagens ou do impacto de sua primeira aparição, acabam sendo relegadas com o passar dos anos como ‘mera curiosidade’, enquanto um padrão mais antigo mantém sua predominância sobre o universo das produções. A reincidência de ondas de popularidade e declínio do cinema 3D, por exemplo, demonstra que, apesar das possibilidades apresentadas pela projeção anaglífica nos anos 1950, os

30 Como é o caso de «*The Hateful Eight*» (2015) capturado em película 65mm e exibido no formato Ultra Panavision 70, que não era utilizado desde 1966 (Fischer, 2015); ou «*The Lighthouse*» (2019), filmado em película p&b e com formato quase quadrado, remetendo ao período do cinema mudo.

óculos polarizados dos anos 1980 em diante e, finalmente, os aparelhos de TV com obturadores digitais dos anos 2000, a introdução de novas tecnologias não necessariamente é refletida por uma mudança generalizada ou mesmo duradoura nas produções de audiovisual. Ainda que o título de maior bilheteria da história do cinema tenha pertencido durante anos a uma produção 3D<sup>31</sup>, e que ainda persistam sendo lançados novos filmes com o uso da mesma tecnologia – ainda que em número muito menor do que no passado –, a prometida revolução do cinema 3D não fez com que essa solução se tornasse uma garantia de sucesso ou uma constante entre as maiores produções da mídia poucos anos depois (Goldberg, 2018).

As peças de audiovisual tradicionais são, portanto, reproduzidas em diferentes suportes tecnológicos. Um quadrinho dos anos 1950 pode ser lido em seu formato original em papel jornal com impressão offset de duas cores, numa reedição dos anos 1990 em papel *coated* e impresso em policromia, ou em uma versão digital para telas de alta resolução nos anos 2010. Da mesma forma, um filme do Expressionismo Alemão da década de 1920 era originalmente projetado em celuloide, muitas vezes colorizado à mão, e acompanhado por uma trilha sonora executada ao vivo por um pianista, mas hoje pode ser reproduzido em formato digital, capturado diretamente da película original, com uma nova versão de sua trilha gravada em estúdio. Por mais que essas mudanças de suporte alterem até certo ponto a experiência do público, tais alterações dificilmente impedem que essa passagem de mídia seja feita. Mais do que isso, as soluções de conversão disponíveis de um suporte para outro geralmente são universais, no sentido de que uma ampla variedade de outras peças produzidas com a mesma técnica é passível de conversão.

Jogos digitais, por outro lado, existem apenas quando são executados em suas plataformas originais. Ainda que um jogo de *arcade* dos anos 1980 também possa ser jogado com o uso de um emulador desse sistema em um computador moderno, o papel do emulador é justamente o de reproduzir as limitações tecnológicas daquela época. O conjunto de regras, formas de *input* e soluções audiovisuais que constituem o jogo são, portanto, inerentes e geralmente exclusivos daquele dispositivo original, e nem sempre podem ser fielmente traduzidos por meio de um emulador (Wolf, 2008). Não sendo isto o bastante, os emuladores encontram-se em uma nebulosa zona cinza no que diz respeito a patentes e direitos autorais relacionados com jogos e suas plataformas, o que torna incerta a sua longevidade como formas de preservação e reprodução de títulos antigos.

31 «*Avatar*» (2009) manteve o primeiro lugar de bilheteria mundial durante os 10 anos que sucederam de seu lançamento (Mojo, 2020).

De forma que a versão de um título relançado de forma nativa – isto é, não emulada – em uma plataforma mais recente do que seu original geralmente será tratada como uma nova encarnação do jogo<sup>32</sup> – uma revisão que explora as possibilidades expandidas da nova tecnologia, e frequentemente incorpora soluções atualizadas, embarcando nas tendências que estejam, então, em voga na indústria. É o contrário do que configuraria uma simples remasterização do título original, como costuma ser feito com músicas ou filmes convertidos para um suporte tecnológico mais recente<sup>33</sup>. Isso porque, ao invés de uma solução universal de conversão, jogos digitais, com sua natureza de programa de computador, são literalmente escritos para serem executados em uma plataforma específica, sob os parâmetros específicos utilizados por seus desenvolvedores. Situação que é especialmente agravada entre os jogos de consoles, com seus rápidos ciclos geracionais e grandes saltos tecnológicos. Ao passo que outros ramos do mercado – como, por exemplo, os jogos para computadores –, têm ciclos mais lentos e transições mais esfumadas, com sistemas operacionais e especificações de processadores se mantendo relevantes durante décadas.

Desta forma, jogos digitais são vistos como parte integral da sua plataforma de lançamento original, e não navegam livremente no fluxo de inovação tecnológica existente na sua mídia. Por outro lado, ainda que esse aspecto tecnológico sugira certa rigidez do artefato jogo digital, algumas de suas outras características indicam justamente o oposto: independente de sua plataforma, um jogo digital não acontece de fato até que ele seja jogado; sendo que jogadores podem introduzir novas formas de jogar não previstas pelos desenvolvedores, com os chamados comportamentos emergentes; e a possibilidade de atualizações – cada vez mais acessíveis com a digitalização dos canais de distribuição –, ou mesmo o encerramento ou reestruturação de servidores ou outras componentes online, podem alterar completamente o comportamento de um jogo depois de sua publicação, ou virtualmente extingui-lo por completo.

Com isso, espero deixar claro que não é que os jogos digitais tenham **necessariamente** que ser reduzidos às limitações tecnológicas da geração em que foram lançados, ou que a forma mais construtiva e pertinente de os analisar seja através desse modelo. Acontece que esse tipo de classificação é o que predomina quando se categoriza e organiza esse tipo de produto,

32 Como os exemplos de «*Shadow of the Colossus*» (2018) e «*Resident Evil 2*» (2019), versões 'remasterizadas' de seus originais de 2001 e 1998, respectivamente, que na realidade foram, em boa parte, construídas como novos jogos.

33 Ainda que tenham sido lançadas remasterizações de jogos nesse modelo, na maioria dos casos elas envolvem o uso de emuladores – cujos problemas específicos já foram discutidos –, ou representam raras exceções em que o salto tecnológico entre uma geração e outra permitiu uma transição facilitada.



mas é possível colocar essa premissa em suspenso e observar quais os discursos que **permitem** que se continue a pensar, produzir e consumir jogos digitais de console sob esta lente. De tal análise é possível que surjam outras possibilidades, outras formas de olhar, e que se evidenciem interesses e estruturas que ao mesmo tempo dependem e sustentam a classificação corrente pelo modelo de gerações. É possível que se revelem limitações e artificialidades que, passados perto de 50 anos de história do desenvolvimento cultural dos jogos digitais, impedem que essa mídia explore novos horizontes ou crie outros tipos de relação com seu público, com outras formas de entretenimento e com a sociedade como um todo.

### 4.3 Brevíssima história dos jogos digitais

Como descrito na introdução deste trabalho, a indústria dos jogos digitais nasceu a partir de experimentos desenvolvidos nos anos 1950 e 1960 – como «*Tennis for Two*» (1958) e «*Spacewar!*» (1962), protótipos criados no Brookhaven Laboratory e no MIT, respectivamente – e iniciou sua trajetória comercial com o primeiro *arcade* digital, «*Computer Space*» (1971), uma derivação do próprio «*Spacewar!*». Um ano depois, entrou no mercado o primeiro console, o Magnavox Odyssey – que deu início à migração dos videogames de feiras de tecnologia e pátios de fliperama para residências (Wolf, 2008). Este tipo de aparelho consiste de um microcomputador dedicado – isto é, cuja única função é executar os programas de jogos desenvolvidos especificamente para ele – que geralmente é conectado a uma TV ou outro sistema de imagem, onde o jogo é apresentado, e vem acompanhado de algum dispositivo de *input*, um controle, que permite que os jogadores interajam com o programa (ibid.).

Ainda que os consoles estivessem presentes praticamente desde o início da indústria, seus primeiros anos foram dominados pelos *arcades* – os grandes gabinetes operados por fichas ou moedas que integram sistemas de vídeo, *input* e processamento, e geralmente executam um único título (ibid.). Nesse formato, é possível afirmar que os videogames tenham suas raízes já nas máquinas de entretenimento acionadas por moedas, existentes desde o final do século XIX, que passaram por inovações como a eletrificação, nos anos 1930; a era de ouro do *pinball*, no período pós-guerra; e os aperfeiçoamentos mecânicos, ao longo dos anos 1960 (ibid.; Xavier, 2010). No entanto, para fins de consistência e delimitação de um escopo definido, me ateno aqui à definição de Wolf (2008), para o início da indústria de jogos digitais na década de 1970, uma vez que, da mesma

forma que o divertimento eletrônico pode ter suas raízes traçadas muito antes dessa data, o próprio conceito de jogo podendo datar dos recôncavos mais obscuros da aurora da humanidade – ou, até mesmo, antes desta.

Retornando aos consoles, depois de um período inicial em que predominaram aparelhos que, assim como os *arcades*, rodavam apenas um ou poucos jogos diferentes – o que causou a saturação do mercado por uma variedade imensa de consoles que, no fundo, eram extremamente parecidos – ao fim dos anos 1970 foi introduzida uma tecnologia que deu início à sua segunda geração: o cartucho (Williams, 2017). Com o advento dessa unidade de memória removível – que em gerações futuras se veria substituída por CDs, DVDs, discos de Blu-Ray e, eventualmente, pela flexibilidade dos downloads e do *streaming* –, foi possível que, segundo Williams (2017), o mercado de consoles se revigorasse e desse origem a uma série de “conceitos de jogos e práticas de negócios que moldariam o desenvolvimento da indústria durante décadas” (Williams, 2017, p. 91, trad. minha).

Nesse mesmo período também começou a ganhar forma a indústria japonesa de jogos digitais. Apesar dos sucessos iniciais da mídia terem origem quase que exclusivamente nos EUA, e que os primeiros passos da indústria no Japão tenham sido no sentido de trazer para o seu mercado interno alguns desses títulos – com empresas focadas na reprodução de *arcades* estadunidenses – (Donavan, 2010), o final dos anos 1970 viu nascer o primeiro sucesso mundial originário do oriente: «*Space Invaders*» (1978). Graças a esse título, houve uma inversão inédita da lógica do mercado, com uma empresa americana licenciando os direitos de um *arcade* japonês para o mercado de consoles (Wolf, 2008).

A passagem para os anos 1980 introduziu mais um importante componente da indústria: as desenvolvedoras *third-party*, que, ao contrário do modelo estabelecido até então – em que as mesmas empresas que produziam os consoles eram responsáveis por desenvolver novos jogos –, têm “o único propósito de desenvolver *software* para aparelhos de videogame” (ibid., p. 65, trad. minha). Esse período ficou caracterizado pelas disputas de mercado que tiveram início quando Mattel e Coleco passaram a competir com a gigante Atari – que até então dominava o mercado estadunidense de consoles –, no que se tornaria o protótipo de uma série de ‘Guerras de Consoles’ travadas entres os principais concorrentes do mercado nas décadas seguintes. Entre as principais inovações introduzidas nessa primeira ‘guerra’ estão: os acordos de distribuição exclusiva de títulos; uma forte ênfase no aperfeiçoamento

gráfico dos títulos como argumento de vendas; e a preponderância dos relançamentos de jogos desenvolvidos para outras plataformas (Williams, 2017).

É interessante notar como essas mudanças também acarretaram na consolidação do conceito de autoria nos jogos digitais. Antes de surgirem as *software houses*, jogos digitais eram o produto de uma corporação, um produto com o rótulo de sua fábrica. Mas, uma vez que o anonimato dos desenvolvedores foi justamente um dos motivos por trás do surgimento desse novo modelo de empresa, assim que as *third-parties* começaram a publicar seus jogos, deram ênfase aos indivíduos envolvidos em sua produção. Colocando, por exemplo, pela primeira vez os nomes de desenvolvedores nos rótulos dos cartuchos (ibid.).

Ao passo que, apesar de a variedade oferecida pelos cartuchos ter sido o que salvou a indústria nos anos 1970, cerca de dez anos depois foi justamente essa variedade, levada às últimas consequências, que causou uma baixa muito maior no mercado estadunidense. Com um volume cada vez maior de títulos sendo lançados, combinando-se as produções de fabricantes de consoles e *third-parties*, no início dos anos 1980 um efeito dominó, causado pela saturação do mercado, fez com que uma imensidão de desenvolvedoras norte-americanas fechasse as portas (Wolf, 2008). Em um curto período de tempo, Mattel e Coleco, que anos antes figuravam entre as principais concorrentes do mercado, deixaram de produzir videogames por completo. Sendo que a própria Atari foi vendida e, aos poucos, viu-se fragmentada em diferentes frentes, passando pelas mãos de uma série de investidores nos anos seguintes, sem nunca recuperar a dimensão que teve até então (Williams, 2017).

Nesse mesmo período, o mercado japonês de consoles, que na realidade sequer chegou a ganhar as mesmas proporções de sua contraparte ocidental, também entrou em declínio. O que abriu espaço para que, por um breve espaço de tempo, ganhasse força o desenvolvimento de títulos para computadores domésticos – os precursores dos atuais PCs (Donavan, 2010). Esse tipo de plataforma também ganhou popularidade na América do Norte, e esse período viu surgir, entre os jogos de computador, um conjunto de gêneros que seriam muito influentes no futuro: os adventures – jogos focados em exploração e quebra-cabeças –; os RPGs, ou jogos de atuação; e os simuladores (Williams, 2017).

No mercado japonês, um dos principais competidores entre esses computadores foi o MSX. Ao invés de uma plataforma única, o MSX na verdade representa uma infinidade de aparelhos produzidos por diferentes

fabricantes a partir de especificações projetadas pela Microsoft japonesa. A popularidade do MSX no Japão nesse período foi tão grande que acabou por tornar a especificação uma das principais plataformas para jogos digitais entre os computadores domésticos (Donavan, 2010). Entre os principais títulos desenvolvidos para o MSX, cabe destacar «*Metal Gear*» (1986).

Essa ascensão do computador doméstico – que, no Japão, resultou no surgimento das primeiras publicadoras de videogames e em uma grande diversificação dos gêneros de jogos lá produzidos –, não impediu que o próximo grande sucesso da indústria fosse, na verdade, um novo console. Produzido pela japonesa Nintendo, o Famicom foi projetado tendo o baixo custo do aparelho como estratégia, o que atrairia um grande público que, mais adiante, compraria cartuchos – a verdadeira fonte de renda da plataforma (Donavan, 2010). A demanda foi de fato tão grande, que a própria Nintendo não teve capacidade de produzir jogos suficientes, e a explosão das novas *third-parties* chegou também ao Japão (ibid.).

Com essa expansão, ficou evidente uma peculiaridade da indústria japonesa. Partindo de gêneros criados em anos anteriores nos EUA, a nova produção de jogos no Japão incorporou elementos de sua própria cultura, reconfigurando as convenções até então estabelecidas de maneira tão profunda que novas definições precisaram ser criadas. Com «*Dragon Quest*» (1986), por exemplo, Yuji Horii tomou por base o gênero do RPG e incorporou elementos culturais como a poesia *haiku* e o estilo de ilustração do mangá; simplificou as mecânicas complexas dos RPGs americanos – facilitando sua transição dos computadores para o Famicom –; incluiu uma elaborada e atmosférica trilha sonora dinâmica; e tornou o jogo, de maneira geral, mais receptivo para o público. «*Dragon Quest*» acabou moldando a indústria de tal maneira que deu origem a seu próprio gênero, o JRPG – ou RPG japonês (Donavan, 2010).

Foi o Famicom também, o responsável por consolidar o formato básico do controle de videogame que persiste, em sua essência, inalterado até os dias de hoje. Com a adoção de botões direcionais em formato de cruz e a simplificação de outros comandos – passando dos complexos teclados numéricos da segunda geração para apenas dois botões, A e B –, o Famicom definiu as diretrizes básicas para input nas gerações futuras (Williams, 2017). E, dois anos depois de seu lançamento, em 1985, o aparelho ganhou uma versão norte-americana, o NES, que introduziu a Nintendo ao mercado ocidental. O novo console “foi um sucesso e provou que a indústria de jogos digitais ainda era comercialmente viável” (Wolf, 2008, p. 107, trad. minha).

Com Famicom e NES dominando seus respectivos mercados, a Nintendo viu pouca competição nesse período. Ainda que a Atari tenha tentado se recuperar lançando um novo aparelho, e que outra japonesa – a Sega, com seu Master System –, também tenha explorado o mercado estadunidense, durante a terceira geração de consoles foi a Nintendo quem direcionou o desenvolvimento da indústria (Wolf, 2008; Donavan, 2010). Sendo que um dos principais resultados desse processo foi a consolidação de franquias de jogos como estratégias de sucesso. Com seus protagonistas bem conhecidos e incrementos graduais ao longo de uma série de lançamentos, franquias criadas pela Nintendo durante esta geração – a partir de títulos como «*Super Mario Bros.*» (1985) e «*The Legend of Zelda*» (1986) –, consolidaram sua filosofia de design “pelo restante da era de jogos 2D, e forneceram as bases para os primeiros jogos 3D da empresa em meados dos anos 1990” (Williams, 2017, p. 157, trad. minha).

Encapsulando algumas das questões vistas anteriormente sobre a relação dos jogos digitais, e especialmente dos consoles, com a tecnologia, Williams (2017) descreve como, na passagem da terceira geração – que ficou conhecida pela utilização de processadores de 8 bits – para a seguinte, a redução dos preços de processadores de 16 bits “tornou sua inclusão nos consoles da próxima geração economicamente viável, e permitiu que os competidores da Nintendo pulassem-carniça, superando a performance da dupla 8bits Famicom/NES” (ibid., p. 160, trad. minha).

A principal adversária da Nintendo nessa nova ‘Guerra de Consoles’ foi a Sega, desta vez com o Mega Drive, que investiu em estratégias similares àquelas que moldaram as franquias de sua concorrente (Williams, 2017). E de fato a investida da Sega obteve sucesso, tanto que, apesar de a Nintendo embarcar na era dos 16 bits com o Super Nintendo, em 1991 – um console que se tornou muito popular graças a reputação já estabelecida da empresa –, a maior parte das vendas nesta geração foi do Mega Drive (Wolf, 2008). O domínio da Sega, no entanto, não duraria muito.

Nesse mesmo período começaram a surgir as primeiras iniciativas comerciais no sentido de trazer a realidade virtual – tecnologia discutida por alguns visionários pelo menos já desde os anos 1960 – para os jogos digitais. No mesmo ano em que o Super Nintendo foi lançado, a firma inglesa Virtuality apresentou um *arcade* de realidade virtual que já reunia os principais elementos que o imaginário coletivo associa à esta tecnologia: capacetes com *displays* embutidos, controles para movimentação 3D e luvas capazes de capturar gestos manuais (Donavan, 2010). Em paralelo, companhias americanas como id Software e Looking Glass Studios, com



seus jogos para PC, desenvolveram uma série de melhoramentos na representação de gráficos 3D que tiveram impactos profundos na indústria (ibid.).

A própria Nintendo faria uma tentativa no campo da realidade virtual nesse período. Com o Virtual Boy, a empresa começou a explorar soluções de input e representação em ambiente 3D. No entanto, uma série de limitações do aparelho fez com que, poucos meses depois de seu lançamento no Japão e nos EUA em 1995, ele saísse do mercado (Williams, 2017). As explorações feitas nessa época, ainda que não tenham sido suficientes para consolidar a realidade virtual como uma solução – uma proposta que só ganharia força novamente na segunda metade dos anos 2000 –, introduziu algumas inovações, principalmente nos sistemas de *input*, como múltiplos botões direcionais, alavancas e sistemas de feedback *háptico*, que se tornariam essenciais para o próximo grande salto da indústria (ibid.).

Com a chegada da quinta geração de videogames, que incluiu consoles de 32 e 64 bits lançados a partir de 1994, os jogos digitais passaram a investir cada vez mais no 3D. Essa geração também viu os cartuchos começarem a perder espaço para CDs como mídias de armazenamento. Sony Playstation e Sega Saturn introduziram os discos entre os consoles, ao passo que no universo dos PCs o CD se tornou igualmente popular (Wolf, 2008). Esse período viu a migração de muitas franquias, originadas em gerações passadas, quando prevalecia a representação 2D, para o universo do 3D. Exemplos dessa passagem são «*Super Mario 64*» (1996) e «*Legend of Zelda: Ocarina of Time*» (1998), no Nintendo 64, e «*Metal Gear Solid*» (1998), no Sony Playstation (Williams, 2017).

Não tendo obtido sucesso na quinta geração com seu Saturn, a Sega fez uma última tentativa no mercado de consoles com o Dreamcast, lançado em 1998. O sistema fez a primeira incursão séria desse tipo de aparelho no uso integrado da internet, tendo um modem – uma exclusividade à época –, navegador web e alguns dos primeiros jogos de console com *multiplayer* online (Wolf, 2008). Mesmo atingindo certo sucesso no mercado norte-americano, esse precursor da sexta geração de consoles não conseguiu superar as vendas do Playstation, que a esta altura já estava no mercado por cinco anos. Com o lançamento do Sony Playstation 2, em 2000, as vendas do Dreamcast finalmente entraram em colapso, e a Sega deixou de produzir consoles definitivamente em 2001, dedicando-se exclusivamente ao desenvolvimento de jogos (Williams, 2017).

Nesse período, reestruturações econômicas e estratégicas afetaram a indústria de desenvolvimento. As equipes pequenas, que até então eram

capazes de criar alguns dos títulos mais impressionantes do mercado com uma dúzia de integrantes, foram sendo substituídas por equipes cada vez maiores, chegando às centenas nos anos 2000. Na mesma medida, também cresceram os orçamentos das produções e os cronogramas de produção (ibid.). Com mais riscos envolvidos, as desenvolvedoras passaram a se focar em escopos cada vez mais estreitos, com uma preponderância ainda maior de franquias e continuações. E, ao invés da grande variedade de pequenos estúdios do passado, a indústria passou a ser caracterizada por grandes publicadoras, que adquiriram, nessa época, uma série de produtoras, tornando-as estúdios exclusivos, os chamados *first-parties* (ibid.).

As mudanças do período também atravessaram as tecnologias utilizadas pelos consoles. Os CDs da geração anterior foram substituídos pelos mais modernos DVDs no Playstation 2 (PS2), no Nintendo Gamecube – que, apesar de utilizar um disco de diâmetro reduzido, foi o primeiro aparelho da Nintendo a não utilizar mais cartuchos –, e pelo estreante Xbox, da Microsoft (Wolf, 2008). Extremamente chamativo desde antes mesmo de seu lançamento, o PS2 – o primeiro a entrar no mercado utilizando DVDs – foi cobiçado não só como um console, mas também como um leitor dos novos discos, para a exibição de filmes e outros conteúdos, uma vez que seu preço, extremamente competitivo, chegava a ser mais baixo do que o de um aparelho de DVD comum (ibid.). Um fenômeno que se repetiria, anos depois com o Playstation 3 e os discos de Blu-Ray.

Com o Dreamcast fora de cena, e o Gamecube sinalizando um movimento lateral da Nintendo, a principal disputa nessa geração aconteceu entre o PS2, plataforma de «*Metal Gear Solid 2*» (2001) e o Xbox da Microsoft – que, apesar de ser uma estreante no mercado de consoles, contava com sua experiência no campo dos jogos digitais para PC (Wolf, 2008; Williams, 2017). Já a veterana Nintendo, a partir deste ponto, passou a se afastar cada vez mais de seus concorrentes, focando-se em suas próprias franquias – clássicas ou mais recentes, como o fenômeno que teve início com «*Pokémon Red Version*» (1996) – que costumam ter apelo mais familiar e descontraído do que os jogos, geralmente violentos e voltados para o público adolescente, de outras plataformas; investindo em esquemas experimentais de *input* e imagem, e na convergência entre consoles e dispositivos portáteis; e deixando de priorizar extravagâncias tecnológicas e a produção de jogos cada vez mais complexos e caros (Donavan, 2010; Williams, 2017).

Ainda que a indústria tenha continuado a se expandir e modificar ao longo dos anos – encontrando-se no processo de transição para a nona

gerações de consoles, quando da conclusão deste trabalho –, tomando por base o escopo principal desta pesquisa, que parte da análise de um jogo da sexta geração, encerro com esta mesma geração esta curta contextualização da história dos jogos digitais.

#### 4.4 A crítica e análise de jogos digitais

Ao discutir a análise de videogames, Wolf (2008) destaca os quatro elementos que considera comuns a todos os objetos desta mídia: **gráficos**, **interfaces**, **algoritmos** e **interatividade**. Com relação aos **gráficos**, o autor destaca a importância de serem analisados, além dos aspectos comuns a outras peças do audiovisual, o design visual de personagens, as sequências de títulos dos jogos, e as *cut-scenes* – sequências não interativas em que, geralmente, são comunicados aspectos narrativos e atmosféricos dos jogos.

Quanto às **interfaces**, definidas por Wolf como o limiar entre jogador e jogo – que inclui elementos físicos, responsáveis pelas formas de *input* e pelos *feedbacks* visuais, táteis e sonoros, além de componentes informacionais exibidos em tela –, caberia discutir a forma com que as configurações específicas de *input* de um jogo influenciam sua experiência, ou como as interfaces virtuais se relacionam com o jogo, integrando-se com este em determinado grau (ibid.).

Já os **algoritmos**, ainda segundo o autor, são o próprio programa de computador que efetivamente controla um jogo digital e permite que este responda aos *inputs* do jogador, e devem ser compreendidos a partir da experiência com o jogo, uma vez que não é possível ter acesso direto às linhas de código que o constituem. Eles podem ser analisados por meio das respostas que o jogo dá a determinados comportamentos do jogador e de acordo com as regras que parecem governar o universo de jogo, sendo que através dessa análise torna-se possível identificar como um jogo funciona, e de que maneira ele deve ser jogado (ibid.).

Por fim, a **interatividade** pode ser interpretada sob um aspecto binário: é tanto a forma com que o jogador manipula a interface do jogo, quanto as ações que o personagem, representação do jogador no universo do jogo, executa a partir desses *inputs*. A análise dessa segunda modalidade pode ser conduzida através da consideração “de quais escolhas o jogador deve fazer durante a partida, e como essas escolhas são estruturadas e dão forma ao jogo” (id., 2008, p. 24).

O autor dá atenção especial à análise dessas escolhas, discutindo como diferenças no *timing*, na quantidade, no conhecimento prévio do jogador,

nas consequências e custos, na variação e repetição, na racionalização, na irreversibilidade, e nas motivações por trás das decisões podem alterar a experiência de jogo. Sendo que “a estrutura da interatividade de um jogo, e a natureza das escolhas que o constituem, estão no cerne da experiência do jogar, e frequentemente determinam se um jogo é considerado divertido” (Wolf, 2008, p. 27).

Ainda que as recomendações gerais de Wolf se revelam bastante abrangentes e pertinentes, considero que o foco dado pelo autor ao ‘divertimento’ como parâmetro da avaliação de um jogo seja desnecessário, já que existe uma infinidade de experiências outras, não necessariamente divertidas, que podem tornar um jogo memorável ou único. Entendo que este é um critério universalmente entendido como central aos videogames, mas adoto, aqui, uma abordagem que se aproxima mais àquela sugerida por Flanagan, que considera a possibilidade de que alguns jogos:

*“[...] não somente ofereçam um canal para o entretenimento, mas também funcionem como meios de expressão criativa, como instrumentos de reflexão conceitual, ou como ferramentas que auxiliem no exame e na resolução que questões sociais” (Flanagan, 2009, p. 1, trad. minha).*

Ao tomar como premissa que os jogos digitais carregam certas crenças dentro de seus sistemas de representação e mecânicas, a autora acredita que criadores que utilizam os videogames como **mídia de expressão** manipulam seus elementos constituintes – tais quais os “diferentes estilos e sistemas de representação, regras de progresso, códigos de conduta, contextos de recepção, paradigmas de sucesso e derrota, formas de interação com o jogo” (ibid., p. 4, trad. minha ) – da mesma maneira que artistas se utilizam das mídias da pintura e do desenho, por exemplo, uma vez que aqueles elementos equivalem às propriedades materiais dos jogos, e trazem consigo determinadas possibilidades, limitações e convenções particulares (id., 2009). Um entendimento que permite à autora propor o conceito de **jogar criticamente**. Esse modo específico de interação com um jogo teria como característica determinante “um exame cuidadoso de temas sociais, culturais, políticos, ou, até mesmo, pessoais, que funcionem como alternativas para os espaços populares de jogo” (id., 2009, p. 6, trad. minha).

De forma que, ainda que Flanagan promova o conceito de jogar criticamente como uma estratégia pra produzir *game design* – ou seja, criar experiência em que se possa jogar criticamente –, acredito que as análises

desenvolvidas pela autora, a partir de exemplos de jogos experimentais, propositivos e artísticos, permitam entrever uma maneira de jogar criticamente qualquer jogo. Levando essa abordagem ao encontro dos *estudos discursivos em design*, acredito que seja possível – evocando mais uma vez as palavras de Paixão (2013) –, colocar em suspenso, dessa forma, as experiências convencionais de jogar para, percebendo-as em sua natureza construída, examinar por meio de um olhar crítico como foram manipulados os elementos constituintes de determinado jogo e quais conexões – sejam elas de cunho social, cultural, político, ou, até mesmo, pessoal – é possível traçar a partir dessa análise.



## 5 Análise Piloto

*Neste capítulo desenvolvo a análise piloto de um jogo digital de forma iterativa, como aplicação da abordagem proposta. Sua função principal é demonstrar a execução do processo metodológico e indicar desdobramentos possíveis e tópicos para discussão.*

A seguir, a primeira seção descreve a experiência de jogo de «*Metal Gear Solid 2*» (2001), contextualizando principalmente sua relação com jogos anteriores da franquia, e oferece uma tentativa de relato objetivo – e na medida do possível, neutro –, que servirá de base para o futuro aprofundamento da análise piloto<sup>34</sup>.

Ao longo da descrição inicial do jogo, a seção «5.1», os nomes próprios mais relevantes para a narrativa aparecem em negrito quando mencionados pela primeira vez, e são seguidos por um retrato do referido personagem. As demais ilustrações que se intercalam ao texto neste capítulo, e nos apêndices (p. 168 d.d.), são representações de cenas do jogo<sup>35</sup>.

Ecoando Higgin (2009) em sua discussão sobre MGS2<sup>36</sup>, acredito que seja quase impossível criar um resumo suficientemente abrangente e, ao mesmo tempo, compreensível deste jogo; mas, antes de seguir adiante, se faz necessária alguma contextualização. Depois de esgotar suficientemente esta apresentação, já nas seções seguintes, abordo os discursos existentes em torno do título, e aqueles contidos nele, a partir das premissas de discursivas descritas anteriormente: imanência, variação contínua, duplo condicionamento e polivalência dos discursos.

Visando refletir o aspecto iterativo deste trabalho, criado em parte pelo raciocínio abduutivo aqui utilizado, destaco certos trechos do texto em verde, para então repetir estes mesmos certos trechos do texto mais adiante, desta vez grifados em cinza, sinalizando conexões que atravessaram o trabalho ao longo de seu desenvolvimento.

### 5.1 Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

HIDEO KOJIMA. DESENVOLVEDORA: KCEJ. TÓQUIO: KONAMI, 2001.

Talvez um dos jogos mais esperados de sua época, MGS2 toma como ponto de partida seu aclamado predecessor, «*Metal Gear Solid*» (1998) – ou, pelo menos, essa era a expectativa que o público tinha quando do seu anúncio (IGN, 2001; Kasavin, 2001; Stanton, 2015). Cerca de um ano antes de seu

<sup>34</sup> Uma versão mais extensa desta descrição, redigida durante o desenvolvimento do projeto, pode ser encontrada no «Apêndice 1» (p. 168 d.d.).

<sup>35</sup> Todas estas ilustrações são de minha autoria, ainda que sejam baseadas em artes conceituais de Yoji Shinkawa, diretor de arte do jogo analisado, ou em capturas de tela do próprio título. Dado o seu caráter ilustrativo, dispensei aqui o uso de legendas.

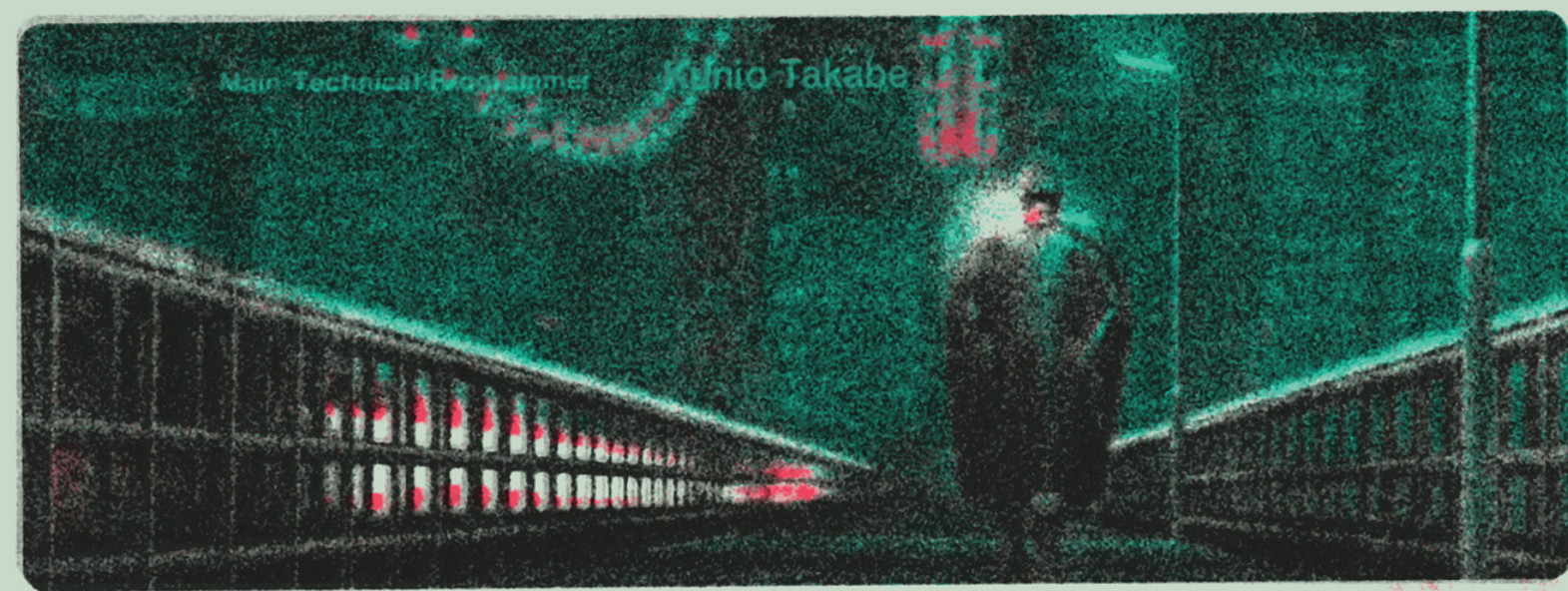
<sup>36</sup> «*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*» (2001).

lançamento, o primeiro trailer do jogo, exibido durante a E3<sup>37</sup> de 2000 (E3, 2000), já começava a tecer uma trama de ilusão e manipulação, mostrando-o como nova aventura do mesmo protagonista, que expandiria mecânicas, características estéticas e narrativas do jogo anterior, MGS1. Materiais de divulgação subsequentes (E3, 2001; TGS, 2001) seguiram na mesma linha, contribuindo para a credibilidade da farsa: MGS2 não deveria ser nada mais do que uma sequência convencional de seu predecessor (Stanton, 2015).

O que o jogo acabou se revelando, no entanto, foi algo muito mais complexo do que uma mera continuação. Com MGS2, Hideo Kojima e sua equipe fizeram uso da posição privilegiada que ocupavam então na indústria para discutir a própria ideia de uma continuação – além de refletir sobre as relações de mídias de entretenimento e comunicação com a, então nascente, Era da Informação –, no que alguns consideram ser o primeiro videogame verdadeiramente pós-moderno (Weidman, 2013; Stanton, 2015).

*No fim das contas, Metal Gear Solid 2 é uma desconstrução pós-moderna das qualidades enganosas e manipuladoras de sua mídia (Weidman, 2013, min. 1, trad. minha).*

#### 5.1.1 O PETROLEIRO

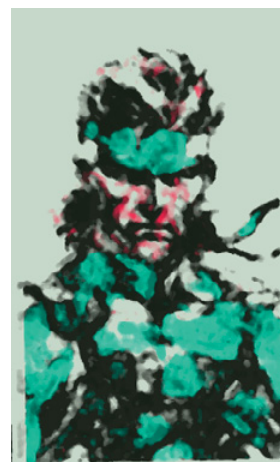


Depois de navegar pelo menu de inicialização do jogo, a ação em MGS2 começa com uma narração feita pelo protagonista do jogo anterior – e dos outros dois jogos que até então compunham a franquia «Metal Gear»<sup>38</sup> –, o

37 «Electronic Entertainment Expo», ou E3, é considerada o principal evento de “divulgação de jogos eletrônicos, equipamentos e novas tecnologias para video games” (CBSNews, 2019, onlinem trad. minha).

38 «Metal Gear Solid» (1997), ou MGS1, e «Metal Gear» (1987) e «Metal Gear 2: Solid Snake» (1990), ou MG1 e MG2, respectivamente.

agente especial Solid **Snake**. Contra uma tela preta, Snake narra acontecimentos que se desenrolaram no “rio Hudson, dois anos atrás...”<sup>39</sup> (Metal, 2001, trad. minha)<sup>40</sup>, reintroduzindo o jogador ao cenário de espionagem e conspirações militares que caracterizam a série. Ao longo de alguns minutos de cenas coreografadas – que, além de narrar os acontecimentos do roteiro, também demonstram a impressionante fidelidade gráfica do novo jogo –, um personagem encoberto por uma capa de chuva salta de uma ponte e infiltra-se em um navio petroleiro.



Enquanto a embarcação desce o rio sob pesada chuva, os créditos de produção correm pela tela, até que o título de jogo é revelado e, sob a capa, aparece Snake.

Essa sequência, assim como tantas outras na obra de Hideo Kojima, evoca mais a linguagem das grandes produções de Hollywood do que aquilo que geralmente se espera de um jogo digital – tanto mais na virada do século XXI, quando os videogames começavam a se acostumar a recursos gráficos cada vez mais próximos do fotorrealismo. Mas, antes que o jogador assuma o controle, um importante elemento recorrente na franquia é apresentado em sua mais recente encarnação: o *codec*. Explicado diegeticamente<sup>41</sup> como uma tecnologia de comunicação que permite a Snake se comunicar com outros agentes, remotamente e de forma silenciosa, o *codec* preenche a tela com um visualizador de áudio acompanhado da frequência de rádio utilizada, imagens dos interlocutores, e legendas de seu diálogo. Mais do que uma simples interface, no entanto, o *codec* cumpre a função de isolar certos diálogos da ação principal do jogo, dando foco às nuances e reações dos personagens envolvidos, independente do contexto em que as cenas se desenrolam.



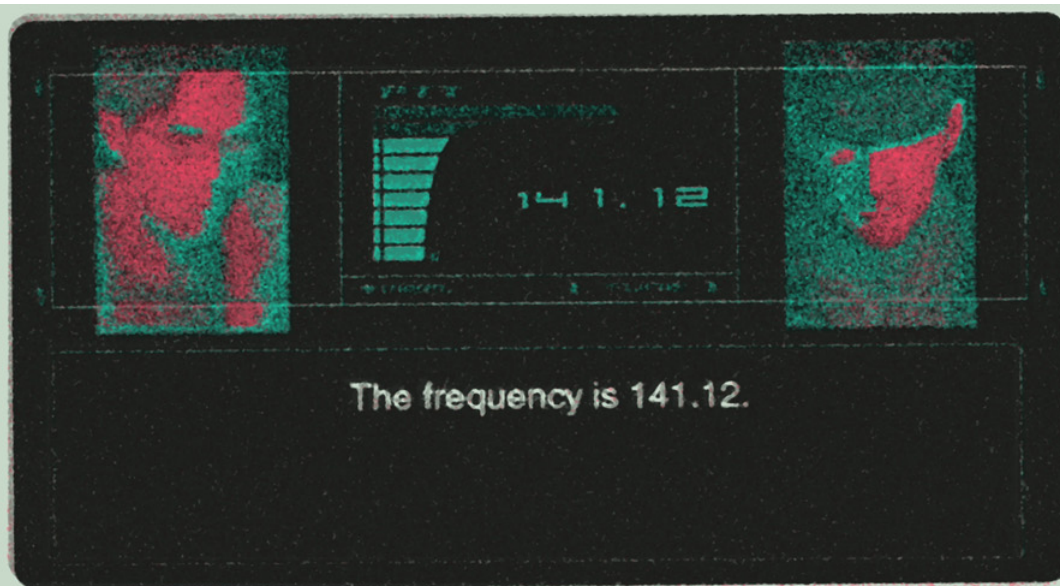
Nessa primeira conversa é **Otacon** – um cientista bélico parceiro de Snake, que atua como espécie de consultor em tecnologia e inteligência militar ao longo do jogo – quem aparece, explicando que desde o jogo anterior a dupla tem lutado contra a proliferação de uma nova classe de arma: um tanque de guerra todo-terreno capaz de lançar bombas nucleares de qualquer lugar do planeta

39 Segundo a cronologia do jogo, este prólogo se passaria no ano de 2007 (Metal, 2001).

40 Dada a natureza interativa e circunstancial dos jogos digitais, creio ser impossível localizar uma citação deste tipo de objeto em um momento ou local preciso. Sendo assim, esclareço que sempre que mencionar diretamente o conteúdo de um jogo, a citação aparecerá sem página ou minuto.

41 No contexto dos jogos digitais, os termos ‘diegese’ e seus derivados se referem ao pertencimento ou não de determinado elemento – como, por exemplo, os componentes da interface – ao universo ficcional da narrativa (Azevedo; Silva; Frosi, 2017).



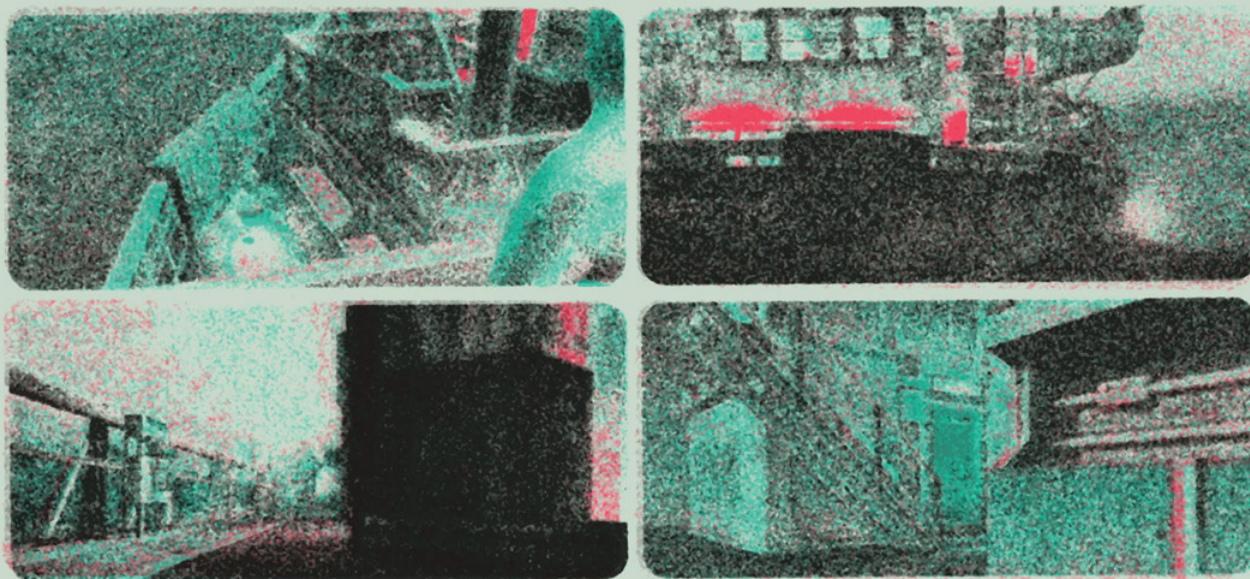


– o *Metal Gear* que dá nome à franquia<sup>42</sup>. O tema do desenvolvimento de tecnologias bélicas é parte central das narrativas que atravessam a série e, tendo lidado diretamente com o desenvolvimento e teste do último modelo do tanque em MGS1, a participação de Otacon e Snake em uma iniciativa para impedir sua produção em larga escala oferece uma conexão direta e lógica com os eventos do jogo anterior. Essa primeira conversa igualmente reintroduz alguns dos aspectos de espionagem que permeiam «*Metal Gear*»: Otacon informa que a dupla age a partir de informações obtidas secretamente, e procura um novo protótipo de *Metal Gear* que estaria sendo transportado sorrateiramente pelos fuzileiros navais estadunidenses no navio em que Snake acaba de infiltrar.

Otacon segue com explicações sobre a missão enquanto a câmera navega cinematograficamente pelo petroleiro, detalhando a posição do agente e dos marinheiros que patrulham o convés. Essa narração reforça para Snake, e consequentemente também para o jogador, a importância de não deixar traços e de evitar o conflito direto com os militares a bordo. «*Metal Gear*», diferente da maioria dos jogos de ação e tiro convencionais – em que a reação esperada do jogador seria atirar indiscriminadamente e eliminar o máximo de inimigos possível –, é uma série de jogos de furtividade.

A missão pacifista da dupla é, todavia, interrompida pela chegada de um contingente de soldados não identificados no navio, que brutalmente assassinam a tripulação original e se posicionam para assumir o controle da embarcação, enquanto Snake observa incrédulo. Passado o choque inicial, e ficando definidos os objetivos de neutralizar os soldados invasores e

<sup>42</sup> Para fins de diferenciação, sempre que for mencionado o tanque de guerra – e suas diferentes iterações –, utilizo simplesmente 'Metal Gear', enquanto que «*Metal Gear*» se refere à franquia de jogos como um todo, e o jogo original (Metal, 1987) aparece apenas como 'MG1'.



conseguir provas da existência do protótipo de *Metal Gear*, o jogador deve enfim assumir o controle de Snake. Não sem antes, no entanto, ser interrompido uma última vez por Otacon, via *codec*, para lembrar ao agente de salvar seu progresso no jogo através de uma frequência especial do aparelho de comunicação – outro recurso recorrente na franquia.

«*Metal Gear*» parece fazer questão de lembrar ao público que sua experiência se trata, afinal, de um jogo: são constantes as referências, por parte dos personagens, a comandos e ações específicas da interação – completamente desconectada da narrativa em que se encontram imersos –, feitas com a naturalidade de um comentário casual. Em suas conversas com Snake, Otacon eventualmente também explica o funcionamento dos controles de movimento e câmera, e quais botões devem ser pressionados para abrir portas, navegar menus e interagir com objetos e personagens em cena. Essa derivação específica de quebra da quarta parede – que absorve o jogador ou invés de repeli-lo, como que movendo a quarta parede<sup>43</sup> – parece particularmente potencializada nos jogos digitais, e é fluidamente seguida por informações do roteiro, com Otacon lembrando que está à disposição para auxiliar Snake com mais dados sobre a missão antes de, finalmente, devolver o controle do jogo às mãos do jogador.

Durante a primeira meia hora de jogo, o protagonista navega os estreitos corredores do navio, esquivando-se de inimigos e avançando pelo caminho

<sup>43</sup> O termo 'quarta parede' tem sua origem no campo do teatro, onde denota a divisão entre o palco – com suas três paredes de cenário – e a plateia; e aparece já nos escritos de Dennis Diderot (1713-1784) (Cuddon, 2012). Já a sua quebra, embora seja amplamente aplicada no campo dos jogos digitais com seu sentido original – ou seja, denotando uma ação deliberada por parte do jogo que reconheça sua própria natureza de jogo, geralmente quando este se dirige diretamente ao jogador – segundo Conway (2010), nesse contexto ela muitas vezes tem o efeito contrário do obtido em outras mídias, onde costuma afastar o público da experiência, chamando sua atenção para a artificialidade do acontecimento. Nessas ocasiões, em que o fenômeno absorve ainda mais o jogador, o autor sugere o uso do termo 'movimento da quarta parede' – recomendação que adoto neste trabalho.

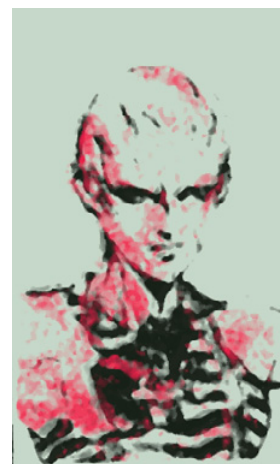


tortuoso até os porões da embarcação, onde deve encontrar o novo protótipo de *Metal Gear*. Nesse trajeto as principais possibilidades e recursos de interação do jogo são apresentadas ao jogador, enquanto MGS2 também demonstra os avanços tecnológicos alcançados desde o desenvolvimento do último «*Metal Gear*». Ainda que os cuidados com detalhes e a profundidade da interação não deixem de ser desdobramentos do que já havia sido estabelecido pelas entradas anteriores da franquia, MGS2 faz todo o possível para mostrar logo de início que nenhum esforço foi poupado em criar uma continuação que expanda e leve adiante cada elemento responsável pelo sucesso de «*Metal Gear Solid*». Até esse ponto, a infiltração no petroleiro é exatamente o que se esperava de um novo «*Metal Gear*», ou ainda mais.

A sequência de eventos a partir dessa introdução detalha como a situação a bordo se agravou desde o aparecimento dos soldados invasores. Novos personagens são apresentados, e uma série de objetos, obstáculos e cenários remetem diretamente à ação de MGS1. Um conflito em especial evoca diretamente componentes de jogos anteriores: ao longo da franquia, o jogador recorrentemente precisa derrotar uma série de personagens especiais, ou ‘chefes’, que possuem mecânicas próprias e aparecem em ambientes controlados – distintos dos labirintos de corredores que compõem a maior parte do trajeto feito ao longo dos jogos. Nesse primeiro encontro, Snake entra em um duelo de tiros em um pequeno convés – durante o qual deve procurar cobertura e tentar manobrar ao redor de sua adversária, aproveitando as janelas de tempo

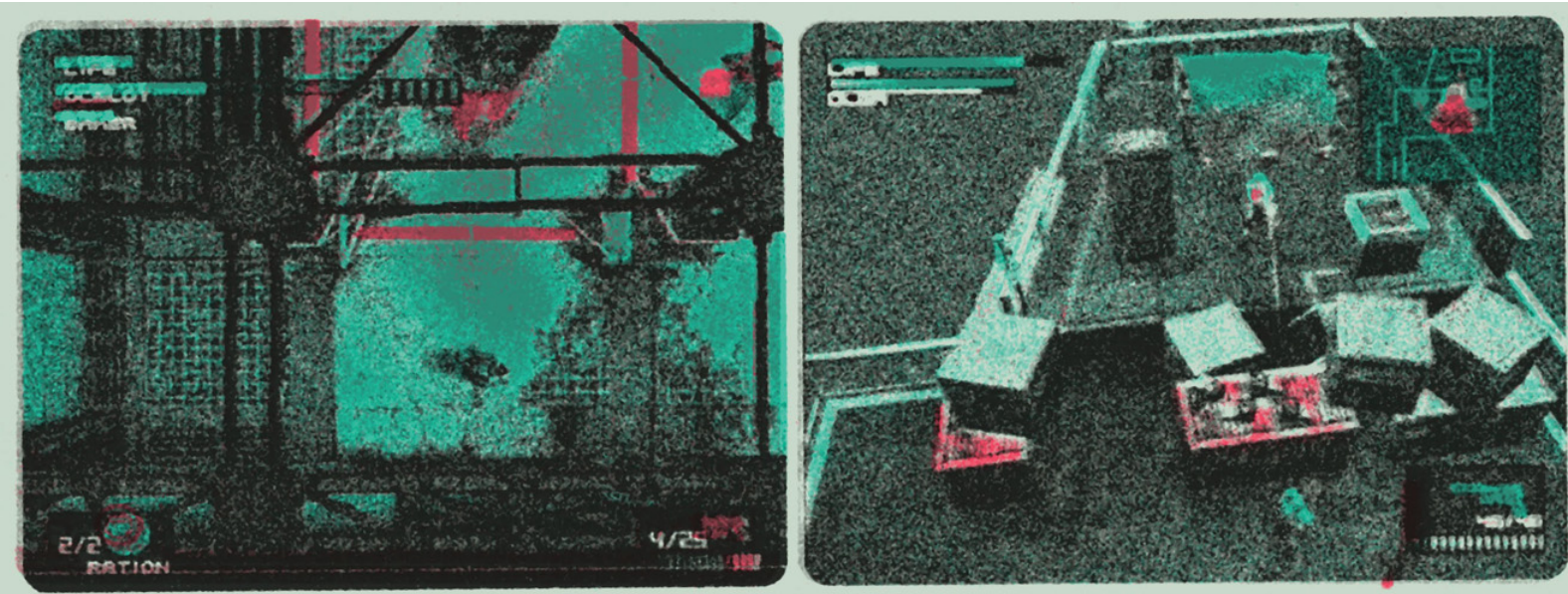


oferecidas pela antagonista ao recarregar sua arma. Esse confronto contra **Olga Gurlukovich**, uma combatente entre os invasores do navio que alude mecanicamente ao primeiro encontro de Snake com um dos ‘chefes’ do jogo anterior: **Ocelot**, um mercenário imprevisível e de alianças fluídas, que naquele jogo enfrenta



Snake em um tiroteio dentro de uma pequena sala repleta de obstáculos, oferecendo o mesmo desafio de responder aos tiros do adversário nos intervalos criados pela ação deste de recarregar sua arma.

Tendo superado Olga, o jogador retoma então sua busca pelos compartimentos de carga no navio e, chegando finalmente aos porões do petroleiro, Snake encontra o novo *Metal Gear*, ao passo que o comandante da tripulação original do navio – ignorante de toda a ação transcorrida nos

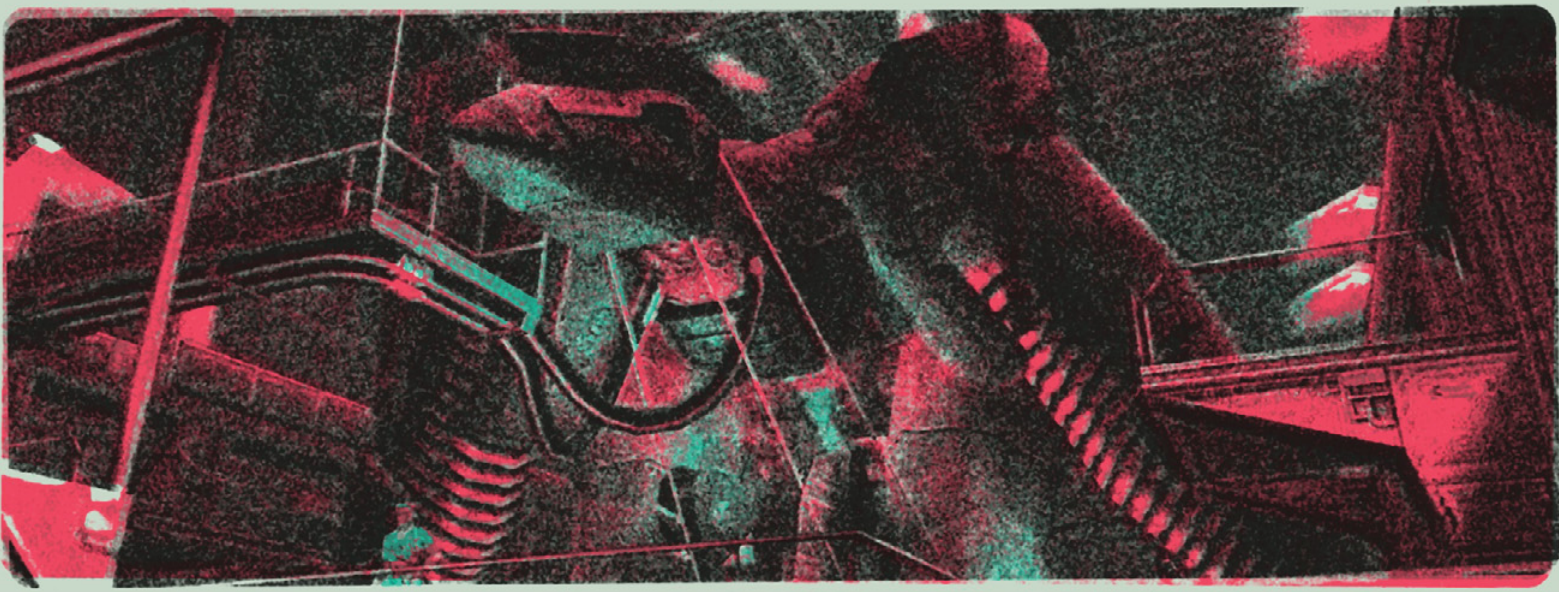


conveses superiores – descreve o protótipo em detalhes para uma plateia, igualmente desavisada, de fuzileiros estadunidenses. A fala do oficial, que conveniente é tanto endereçada a Snake quanto ao jogador, relata a importância estratégica desse protótipo, suas vantagens sobre versões anteriores da máquina, e a complexidade do cenário militar nesse início do século XXI retratado pelo jogo. Proliferam-se as unidades de *Metal Gears* nas mãos de Estados, grupos terroristas e entidades privadas, enquanto diferentes ramos das forças armadas norte-americanas disputam entre si para encontrar uma saída dessa situação – um emaranhado de espionagem e contraespionagem, conspirações, corrida armamentista e sabotagens que, pelo menos em sua superfície, mais remetem à 1ª do que à 2ª Guerra Fria<sup>44</sup>.

***Metal Gear RAY***, o protótipo, é um gigante de metal de 20 metros de altura, capaz de deslocamento anfíbio, e concebido primariamente como uma ferramenta de dissuasão. Nas palavras do próprio comandante, “a única coisa capaz de deter um Metal Gear é, obviamente, outro Metal Gear” (Metal, 2001, trad. minha). Com os fuzileiros presentes entretidos pelo discurso, as forças invasoras aparentemente neutralizadas no restante do navio, e o protótipo claramente à vista, tudo parece favorável à missão de Snake. Acontece que, assim que o jogador finalmente registra as imagens de *RAY* e as envia para Otacon, o próprio Ocelot, antagonista central de MGS1, aparece em cena. Em uma sucessão rápida de eventos, o mercenário violentamente assume o controle do tanque-anfíbio, afunda o navio com todos a bordo, e foge pelas águas da foz do rio Hudson. Snake é deixado no naufrágio e enquadrado como responsável pelo ataque.

44 Ainda que não haja consenso sobre a aplicabilidade do termo ‘2ª Guerra Fria’, diversas fontes vêm caracterizando a escalada de tensões na política internacional, entre potências ocidentais e orientais, nas primeiras décadas do século XXI desta forma (Ryan, 2015; Trenin, 2014).

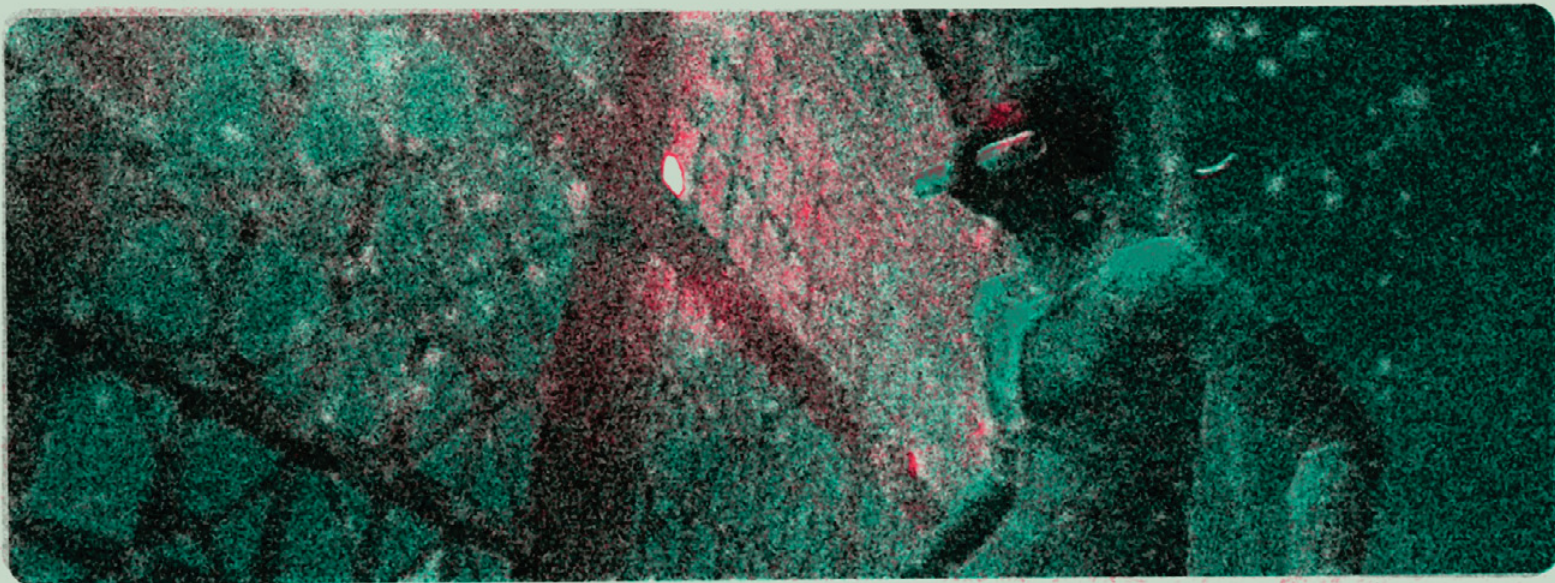




Terminado o primeiro capítulo de MGS2, também deve se encerrar sua previsibilidade linear enquanto sequência de «*Metal Gear Solid*». Cabe aqui retomar a informação de que toda a divulgação dessa continuação – incluindo trailers, entrevistas com desenvolvedores e até mesmo o que era revelado pela embalagem do jogo –, tudo a que o jogador poderia ter acesso até então, deixava claro que Snake seria o protagonista da narrativa e o personagem a ser controlado em MGS2. Entretanto, todo esse material foi, na realidade, produzido com base apenas nesse primeiro trecho do jogo. Mesmo que o jogo seja, ao menos até esse ponto, exatamente aquilo que os fãs da série e a imprensa especializada esperavam, da mesma forma que Snake foi inadvertidamente conduzido a ser uma peça em uma grande farsa, o público não fazia ideia do que de fato seria «*Metal Gear Solid 2*».



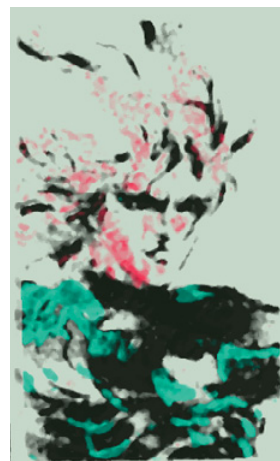
### 5.1.2 A GRANDE CASCA



O segundo capítulo de MGS2 tem início dois anos depois do incidente no petroleiro, na própria foz do rio Hudson. Em uma sequência remanescente da introdução de «*Metal Gear Solid*», um agente especial infiltra-se, usando trajes de mergulho, uma base isolada no mar, enquanto seu oficial de comando lhe passa o briefing da missão via *codec*. O oficial é um velho conhecido do jogador familiarizado com «*Metal Gear*»: o coronel **Roy Campbell**, parceiro de longa data de Snake nos jogos anteriores. O briefing em si é igualmente familiar: uma facção rebelde assumiu o controle de uma base de descontaminação de resíduos em alto-mar e exige o pagamento de imenso resgate para a liberação de reféns de alta patente. O agente, que Campbell chama de Snake, recebe dois objetivos: garantir a segurança dos sequestrados e neutralizar os terroristas: exatamente as mesmas instruções que Snake recebeu em MGS1.



Mas de início já fica claro que não pode se tratar do mesmo Snake. Sua voz é completamente diferente daquela do personagem no capítulo anterior, bem como sua linguagem corporal e aparência física: mais esguio, usando roupas justas que lembram um exoesqueleto, uma mecha de longos cabelos loiros emerge da máscara de mergulho em sua nuca – o visual é completamente diferentes de Snake. Uma conversa por *codec* revela então que se trata de um agente novato, sem experiência de campo e treinado em simulações de realidade virtual (VR, na sigla em inglês). Campbell imediatamente muda o codinome utilizado pelo agente infiltrado na missão, passando então a designá-lo **Raiden**. Essa





informação provavelmente veio como um choque para o público, já que, como mencionado anteriormente, toda a divulgação de MGS2 apontava para que Snake fosse o personagem controlado pelo jogador – assim como aconteceu em todas as instâncias anteriores de «*Metal Gear*». A explicação para essa mudança é igualmente perturbadora, Campbell afirma ter sido o Snake original quem sequestrou a base que o agente agora infiltra. A instalação, chamada **Big Shell**, foi construída justamente sobre o naufrágio do petroleiro que, ainda segundo o oficial, Snake teria invadido e afundado dois anos antes; e tem como função conter e tratar os resíduos tóxicos deixados pelo acidente. Não sendo isto o bastante, aparentemente Snake agora retornou à instalação liderando um grupo de insurgentes, e é o adversário principal de Raiden na missão.



Ainda nessas conversas iniciais, Campbell faz questão de lembrar ao jogador das frequências de operação do *codec* e do funcionamento de outros equipamentos e ações do jogo – precisamente como foi feito por Otacon no primeiro capítulo, e de maneira especialmente similar à introdução feita pelo próprio Campbell em «*Metal Gear Solid*». Indo além da mera sugestão de paralelos e similaridades, o coronel menciona também acontecimentos de MGS1, ao passo que Raiden deixa claro ter refeito várias vezes os passos de Snake naquele jogo através de seu treinamento em VR. Raiden afirma ainda que admira seu veterano, e se recusa a acreditar na versão da história oferecida por Campbell. É como se o novo personagem fosse uma representação do jogador, que traz experiências do jogo anterior e a simpatia pelo herói da série.

Além do Coronel, o outro suporte com quem Raiden conta é a analista de sistemas da equipe. Por mais que essa função seja familiar em «*Metal*



*Gear*», com uma personagem responsável por aconselhar o protagonista e salvar seu progresso ao longo do jogo, uma diferença crucial em MGS2 é que



quem cumpre esse papel é alguém muito próximo de Raiden, sua namorada **Rose**. Apesar de criticar a escolha e se preocupar com a segurança da moça – além do estresse emocional gerado pelo vínculo dos dois, até já estar infiltrado na base Raiden não tinha ideia de que ela seria envolvida –, o agente aceita sua participação, e a presença da analista acaba de fato oferecendo suporte psicológico ao protagonista. É em conversas com sua namorada/analista que Raiden revela seus conflitos internos, como, por exemplo, suas dúvidas quanto à

identidade do líder terrorista, que o agente insiste não poder ser de fato o lendário Solid Snake.

Retornando à ação do jogo, depois dos primeiros minutos em que o jogador assume o controle de Raiden, não restam dúvidas de que se trata de um personagem bastante diferente. Seus movimentos e algumas opções de ações não são as mesmas de Snake; mais do que isso, Raiden é basicamente a antítese de Snake como protagonista: o novato é inexperiente, vulnerável, emocionalmente instável e fisicamente frágil. Ainda assim, a interação básica continua sendo a mesma de MGS1. Mesmo que personagens e cenários sejam superficialmente novos, o padrão dos acontecimentos obedece à mesma sequência – novos rostos interpretando papéis antigos e novas situações cumprindo as mesmas funções de antes. E, à medida que o jogador começa a infiltrar a base de descontaminação, o próprio arranjo de suas salas continua evocando os cenários do jogo anterior.

Tudo parece se repetir, até que um elemento estranho é introduzido: depois de um breve conflito, logo no início da sua infiltração, Raiden se depara com um personagem que diz ser um agente da marinha estadunidense também infiltrado na base, o tenente **Plinskin**. Apesar da história que conta e do equipamento que utiliza, o jogador é levado a suspeitar que se trata do Snake original – seu rosto, técnica de combate e voz são indícios contundentes. Suspeita esta que se junta às dúvidas de Raiden quanto à identidade do líder dos terroristas. A sugestão de que Plinskin possa ser um Snake disfarçado e, mais importante, fora do controle do jogador, é razão, portanto para considerável estranhamento.



Feitas as apresentações, o que se segue é uma discussão a cerca das vantagens e desvantagens do treinamento virtual pelo qual Raiden passou. Enquanto são trocados argumentos sobre a validade da experiência adquirida em simulações – como as missões em VR de Raiden, mas também a própria atividade de jogar um jogo digital – para lidar com a realidade, a tela exibe imagens de vídeo de treinamentos militares, cenas de simuladores de combate, e trechos do próprio MGS1. Este tipo de apresentação, em que se mesclam elementos de jogo, filmagens de arquivo e diagramas, é outro artifício recorrente em «*Metal Gear*»; extrapolando os limites da linguagem visual que geralmente aparece nos jogos digitais, a franquia assimila elementos de outras mídias, assumindo um aspecto quase que documental, para aprofundar sua argumentação e a complexidade de sua narrativa. Em paralelo às imagens, Plinskin diz que o objetivo destes treinamentos seria isolar o sujeito do medo que aparece nas situações reais, “a guerra como um videogame – qual forma melhor de criar o soldado perfeito?” (Metal, 2001, trad. minha).



A discussão reforça ainda mais o paralelo entre as experiências do jogador e de Raiden, conexão que é exacerbada pela estranha reação de Campbell às interações de Raiden com Plinskin: por mais que o tenente tenha se apresentado como um aliado e repetidas vezes ofereça informações e contribuições diretas para a missão do agente, o oficial em comando sempre tenta desviar a atenção de Raiden desse novo participante, enigmaticamente advertindo-o, por exemplo, de que “aquele homem não faz parte da simulação. Ele não é um elemento da missão” (ibid.). As evasivas de Campbell são tantas que ele dá a impressão estar mais preocupado em reproduzir as situações que Raiden encontrou em suas simulações, ou

seguir um roteiro já definido, do que atentar para o que de fato acontece em torno do jogador.

Com efeito, durante os eventos na Big Shell, repetidas vezes Campbell interfere na missão de Raiden, alterando seus objetivos e prioridades, redirecionando a atenção do jogador e, aos poucos, introduzindo novas informações. Assim como aconteceu com Snake em MGS1, durante a infiltração na base, o protagonista fica sabendo que não se trata apenas de uma instalação para a descontaminação de resíduos: em ambos os casos, o verdadeiro propósito da estrutura é acobertar um laboratório de pesquisa e desenvolvimento de um novo *Metal Gear*. Não somente isso, à medida que o jogo avança, cada vez mais elementos familiares são reintroduzidos à trama: entre os invasores da Big Shell, por exemplo, são revelados dois mercenários russos presentes no incidente do petroleiro: Olga Gurlukovich e Ocelot – personagem recorrente em «*Metal Gear*». Já ao lado de Plinskin, aparece eventualmente Otacon, dando ainda mais credibilidade às suspeitas, de Raiden e do público, de que o marinheiro seja, na verdade, um Solid Snake disfarçado.

Ecoando também elementos sobrenaturais e inexplicáveis de MGS1, o jogador é eventualmente confrontado na Big Shell por indivíduos com capacidades excepcionais – como telepatia, invulnerabilidade a todo tipo de ataques, destreza e agilidade sobre-humanas. Repetidas vezes, Raiden questiona em conversas de *codec* a realidade do que acontece à sua volta, não deixando de retomar a controversa inclusão de sua namorada na missão, outro fator que escapa à sua compreensão. Nessas ocasiões, por mais que Campbell tente debater de forma racional sobre a seriedade da missão – como, por exemplo, argumentando que, se Raiden não pode escapar dessa situação acordando de um pesadelo, por mais absurdos que os acontecimentos sejam, tudo o que se passa tem de ser real –, é a conversa mais emocional de Rose que mantém o agente focado em seus objetivos.

Por outro lado, enquanto o jogador circula pelos corredores da Big Shell – enfrentando novos desafios, confrontando alguns dos ‘chefes’ do jogo, se infiltrando cada vez mais fundo na base, e coletando novas informações sobre seu verdadeiro propósito –, é justamente o tenente Plinskin quem com mais frequência orienta e dá apoio a Raiden; ganhando a confiança do novato enquanto crescem as dúvidas sobre a honestidade de Campbell e a própria lógica por trás da missão. Nessas condições, mesmo quando o agente tenta argumentar com seu oficial em comando que conta com a ajuda de Plinskin, e que juntos poderiam facilmente salvar todos os sequestrados e eliminar os terroristas, Campbell volta a alegar que o suposto marinheiro

não faz parte ‘da simulação’, e deve ser ignorado – Raiden precisa agir sozinho. Isolado no meio de um conflito que vai muito além das suas expectativas iniciais e da sua experiência com a realidade, Raiden parece lentamente perder a confiança nas autoridades que o orientam à distância e na própria sanidade, enquanto lida com desafios que extrapolam os limites de uma operação militar convencional.

Até que, quando o jogador finalmente confronta o líder dos terroristas, algumas das suspeitas de Raiden são finalmente confirmadas: toda a trama sobre Solid Snake ser o arquiteto do ataque à Big Shell não passava de mais um subterfúgio para manter o jogador às escuras sobre o que de fato se passa na base. O verdadeiro autor do ataque é **Solidus**, um clone de Snake – daí aquela confusão com codinomes no começo da missão de Raiden –, e antigo mentor de Raiden. Mais um eco dos jogos anteriores de «*Metal Gear*», em que Snake eventualmente descobre que o vilão é alguém também conectado ao seu passado. Mais importante, no entanto, é a revelação de que Plinskin é de fato o Snake original. Essa reviravolta oferece outra oportunidade para que Kojima e sua equipe sejam explícitos sobre suas intenções com MGS2, e sua relação com a franquia como um todo.



Depois de confirmada a identidade de Plinskin, Raiden reafirma sua admiração pelo agente veterano, se referindo a Snake como ‘uma lenda’ – refletindo, mais uma vez as, expectativas do público para com o personagem e o conjunto da obra de «*Metal Gear*». Respondendo à veneração do novato, Snake e Otacom afirmam que, mais do que por se preocuparem com sua reputação, infiltraram a Big Shell por acreditarem na mudança. Seu papel aqui é de “responsabilidade com as próximas gerações, com o mundo. [...] Registrando os erros que cometemos como uma espécie. Precisamos nos lembrar – e propagar – a luta pela mudança” (Metal, 2001, trad. minha). Já a relação de Kojima com o legado de «*Metal Gear*» pode ser contextualizada pelo fato deste já ser o quarto jogo do diretor na franquia.

Ainda em 1987, durante a criação de MG1 – seu primeiro jogo comercial –, não parecia haver expectativas de que Snake pudesse se tornar o protagonista de uma extensa série de jogos; a ideia de um segundo jogo só surgiu depois de outra equipe desenvolver uma continuação não oficial, o que motivou Kojima a retornar para produzir MG2 como resposta (Kojima, 1999). Entrevistas com o diretor ao longo de décadas igualmente deixam claro seu interesse por buscar novas ideias e explorar outros conceitos, muito mais do que por se envolver em uma extensa sucessão de



continuações do mesmo jogo – por mais que tenha sido justamente isto o que de fato ocorreu (idem, 2000, 2005, 2008, 2011, 2015). O rompimento definitivo de Kojima com a franquia só aconteceria de fato muitos anos depois de MGS2, em 2015 – com seu acrimonioso desligamento da Konami, produtora responsável por «*Metal Gear*» (Parkin, 2015a). Ainda que o diretor fosse assumir o comando de outros seis jogos da franquia no decorrer dos anos subsequentes<sup>45</sup>, esta discussão sobre seguir adiante já era visível na metalinguagem do jogo de 2001.

Forma de comunicação mais explícita esta que, em MGS2, Kojima e equipe expressam principalmente através do elemento estranho imbuído em Plinskin/Snake. Ela não se encerra, no entanto, com a revelação da verdadeira identidade do agente. Pelo contrário, é justamente a partir desse ponto que os indícios da amplitude do duplo significado presente em MGS2 começam a se tornar mais evidentes. Insistindo no argumento de que Raiden deve seguir à risca os parâmetros “da simulação”, mais adiante as ordens de Campbell voltam a exemplificar como essa obsessão de MGS2 por replicar os acontecimentos de jogos anteriores não fica confinada apenas a elementos narrativos. Com uma alusão ao treinamento em VR de Raiden – em que, como dito, o próprio agente teria feito a missão de **Shadow Moses**, o cenário de MGS1 –, Campbell o instrui a repetir exatamente o mesmo procedimento usado naquela ocasião para acessar uma sala bloqueada por uma armadilha. Trata-se de apenas mais um entre muitos aspectos de jogabilidade de MGS1, que são reproduzidos ao longo do jogo.



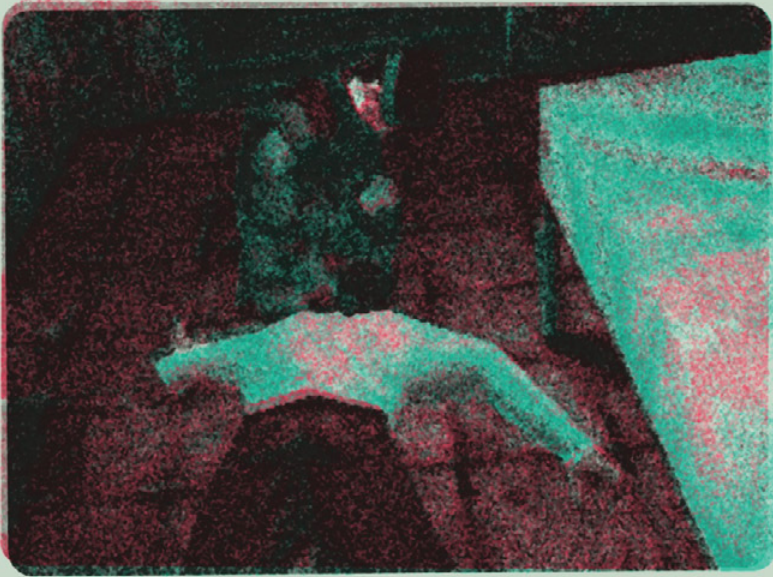
45 «*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*» (2004), «*Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*» (2008), «*Metal Gear Solid: Peace Walker*» (2010), «*Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*» (2014) e «*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*» (2015).



Superado este obstáculo, o encontro que se segue acaba expandindo o tema de manipulação da informação presente em MGS2. Raiden é informado por um dos reféns que toda a situação que se desenrola na Big Shell se resume, de fato, a uma disputa pela nova arma que o Governo estadunidense vinha desenvolvendo secretamente sob a fachada da base. Acontece que se trata de uma ameaça muito maior do que os *Metal Gears* vistos até então na franquia – i.e. tanques de guerra capazes de lançar ogivas nucleares. O que a base esconde é um imenso submarino que abriga uma inteligência artificial (AI, na sigla em inglês) com acesso e controle sobre todos os sistemas computacionais do governo estadunidense; não somente aqueles que dão acesso ao aparato militar do país, mas, em especial, com a habilidade de gerenciar o fluxo de informações em qualquer tipo de meio digital. **GW**, como é chamada a AI, teria o propósito de oferecer uma nova forma de poder, capaz de “moldar a ‘verdade’ para atender aos propósitos [de quem a controle]” (Metal, 2001, trad. minha).

Partindo dos pressupostos de que o volume de informação que circula atualmente por meios eletrônicos é cada vez maior; que a característica ao mesmo tempo dispersiva e inclusiva das novas mídias de comunicação coloca diretamente nas mãos dos indivíduos a capacidade de replicar e divulgar informações; e que, nesse contexto, o controle de eventuais crises, escândalos políticos e disputas de poder se tornaria inviável no longo prazo, GW foi desenvolvida para identificar e isolar informações que possam repercutir negativamente nos interesses do Governo. Descrita de forma profeticamente similar aos algoritmos de redes sociais que se estabeleceriam nas primeiras décadas do século XXI – na maneira quase onipresente com que direcionam e manipulam a exposição de conteúdos; assumindo a forma de uma caixa preta, impenetrável para seus usuários finais –, a ferramenta teria a capacidade “categorizar [informações] em estágios, conceder diferentes benefícios de acesso e deletá-las conforme o necessário – sem que estas jamais sejam vistas pela população” (Metal, 2001, trad. minha). Habilidade esta que, ainda nos termos de MGS2, para todos os fins ofereceria a quem a controle o poder de moldar o curso da história como bem entender.

Em uma jogada típica de «*Metal Gear*», os indivíduos que repassam a Raiden as informações sobre GW são assassinados pouco depois de explicarem o funcionamento da nova ameaça. De posse do que aprendeu às custas das vidas de seus informantes, e de um suposto vírus de computador que poderia infectar GW, impedindo sua ativação, Raiden parte em busca resolução do conflito. O que encontra pela frente, no entanto, é mais uma



reviravolta: quando o agente enfim acessa o computador que dá acesso à AI e inocula o vírus, é Snake quem subitamente age de maneira contraditória e entrega Raiden à Olga Gurlukovich, comparsa dos sequestradores. Encerrado o capítulo na Big Shell, MGS2 se prepara para mergulhar definitivamente na metalinguagem e revelar o verdadeiro significado de seu aspecto de simulação – o motivo de tantas reproduções de eventos e componentes presentes em seu antecessor, «*Metal Gear Solid*».

### 5.1.3 ARSENAL GEAR



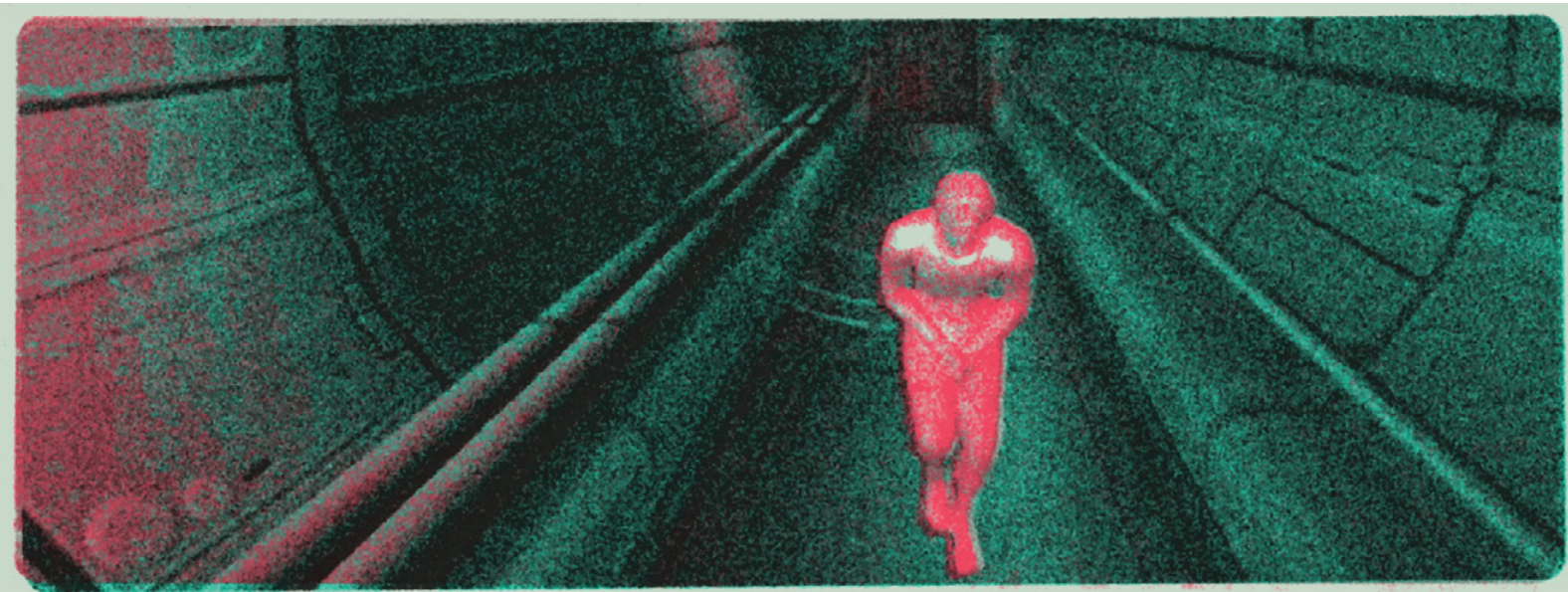
Depois de ser aprisionado por Olga, Raiden acorda em uma sala de tortura no interior do submarino oculto abaixo da Big Shell, chamado **Arsenal Gear**. Esse cômodo é a evidência final de que a missão de Raiden não passa de uma emulação dos eventos de «*Metal Gear Solid*». Enquanto acompanha Solidus durante o interrogatório, o próprio Ocelot admite a nostalgia da



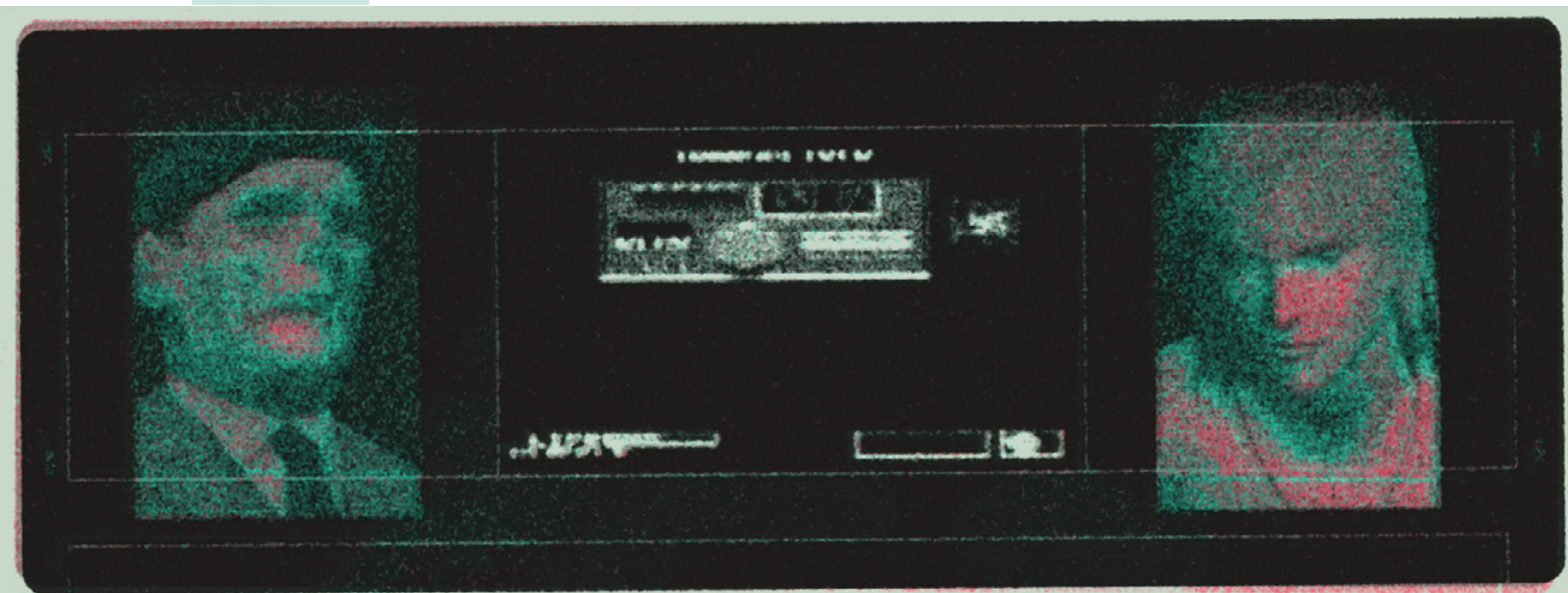
situação, e esclarece que se trata de uma réplica exata da sala em que questionou Snake no jogo anterior – nas palavras do mercenário, “uma lembrança de Shadow Moses” (Metal, 2001, trad. minha). O jogador então fica sabendo de detalhes sobre o passado de Raiden, e mais uma peça se encaixa no confuso enredo de MGS2: assim como Snake e os antagonistas de entradas anteriores da franquia, Raiden e o líder dos terroristas, Solidus, compartilham um conturbado passado como aprendiz e mentor. Essa revelação acrescenta um aspecto de vingança na jornada de Raiden, que ganha a angústia pessoal de ter sido traído por um antigo mestre como motivação para cumprir sua missão. Apesar das diferenças superficiais entre os dois personagens, Raiden agora conta com todos os elementos necessários para “interpretar” o papel de Snake.

A função de interpretação, inclusive, não passa sem ser mencionada pela metalinguagem de MGS2. Depois de escapar da sala de tortura, enquanto Raiden tenta retomar contato com Snake e recuperar seu equipamento, o agente recebe uma série de mensagens perturbadoras via *codec*. Em meio a falhas de transmissão e repetições de falas, Campbell diz a Raiden que “seu **papel** – isto é, missão – é infiltrar a estrutura e desarmar os terroristas” (Metal, 2001, trad. e grifo meus). O uso do termo papel, que não aparece aqui pela primeira vez no discurso de Campbell, estarrece Raiden a ponto de o agente exigir uma explicação; ao que seu oficial em comando abertamente responde: “Por que não? Trata-se de um jogo de interpretação. O que importa é que você encene seu personagem – e espero que sua performance seja perfeita!” (Metal, 2001, trad. minha). Com Raiden duvidando cada vez mais da realidade que o cerca, quando o jogador começa a explorar o Arsenal Gear é como se MGS2 retornasse pela segunda vez à estaca zero. Sinalizando esse recomeço, o agente encontra-se literalmente e metaforicamente despido: revelado seu passado e seu papel de ator em uma reencenação, Raiden percorre agora os corredores do submarino sem seu equipamento e completamente nu.

Nesse contexto de extrema vulnerabilidade as ligações de *codec* que Raiden recebe de Rose, assim como o fizeram ao longo do jogo, acabam entrando em detalhes inesperados de sua relação – durante o que deveriam ser conversas objetivas sobre a missão e toda a crise que se desenrola ao redor do protagonista a analista recorrentemente aponta para eventos de suas vidas pessoais, lembrando a forma com que o casal se conheceu, experiências – agradáveis e traumáticas – que viveram juntos, e discutindo detalhes do passado recém revelado de Raiden, quase como que aferindo a memória emocional do agente. Ainda que essas ocasiões explorem a



personalidade e a história de vida de Raiden – um personagem até então desconhecido pelo público –, dentro dos acontecimentos do jogo esse comportamento de Rose acaba contribuindo ainda mais para a instabilidade e a desorientação do protagonista. Soma-se a isto o fato de que nunca foi explicado o aparecimento súbito da moça entre a equipe desta missão. Destarte, o agitação intermitente do psicológico de Raiden parece ter o simples propósito de tornar sua situação ainda mais precária, como se a presença de Rose fosse uma válvula para a manipulação do agente no nível mais íntimo.



Possibilidade que atinge seu ápice nesses momentos de fragilidade em que Raiden se esgueira despido – ridiculamente tentando esconder suas partes íntimas do jogador – pelo interior do Arsenal Gear. Em meio a transmissões de *codec* cada vez desconexas e absurdas Campbell chega a



dizer que Raiden deve “desligar o videogame imediatamente. [...] A missão foi um fracasso! Corte a energia agora mesmo!” (Metal, 2001, trad. minha); ou que “você já jogou por muito tempo. Não tem outra coisa pra fazer com seu tempo?” (ibid.); Rose aparece dizendo que “você vai estragar seus olhos jogando tão perto da TV” (ibid.); somente para que enfim a própria imagem de Campbell, que aparece no visor do *codec*, comece a se desfazer, revelando por baixo desta um crânio digital, enquanto a voz do oficial recita ordens dadas a Snake no «*Metal Gear*» original, de 1987.

Nesse contexto surreal, Rose entra em contato revelando que mesmo seu relacionamento com Raiden na verdade não passa de uma encenação. A moça afirma que desde o primeiro encontro, supostamente acidental, dos dois houve sempre um roteiro conduzindo o agente até sua situação atual – ao passo que a analista o observava e fornecia detalhes de sua vida para os arquitetos de tal plano. A própria aparência e o comportamento da moça foram alterados para facilitar este trabalho, de tal maneira que muito pouco na experiência de Raiden, já desde antes de o personagem embarcar na fatídica missão, foi genuinamente real. E, dando continuidade ao exercício de flutuação psicológica que Rose parece praticar com a mente do agente, ela ainda tenta alegar que, apesar da artificialidade do plano, teria desenvolvido sentimentos autênticos com o passar do tempo. Enquanto Raiden se esforça para conciliar essas informações, a moça acrescenta que está grávida dele – quando a transmissão é interrompida sem explicação.

Ainda neste estado de completa desorientação e sobrecarga de informações – que não deixa de ser exacerbado pelos próprios ambientes no interior do Arsenal Gear; dentro do que deveria ser um submarino, salas se estendem por espaços imensos, desaparecendo na escuridão, e a própria materialidade de paredes e pisos se distorce, com textos e diagramas flutuando por ambientes cobertos por superfícies semitransparentes –, o jogador finalmente se reencontra com Snake. Livre do disfarce que tentava obscurecer sua identidade, o antigo protagonista agora aparece exatamente como foi visto no primeiro capítulo de MGS2 – quando ainda estava sob o controle do jogador –, com os mesmos equipamentos e aparência que tinha em «*Metal Gear Solid*».

Nesses instantes em que Raiden e Snake se preparam para infiltrar o Arsenal Gear, um outro pequeno gesto de metalinguagem pode passar despercebido. Ressoando os comentários feitos por Campbell e Rose sobre a experiência de Raiden não passar de um jogo de videogame, agora é o próprio Snake quem alude à sua qualidade virtual. Em um comentário incidental, o agente veterano explica que Raiden não deve se preocupar com



munições daqui em diante, pois agora tem acesso a ‘munição infinita’. Apontando para uma faixa azul que usa na cabeça, um movimento que superficialmente pode parecer sem significado, Snake indica o acessório que, dentro das regras de «*Metal Gear*», é uma recompensa obtida quando o jogador termina um dos jogos com excelente desempenho e lhe garante provisões infinitas. Personificando o veterano absoluto da franquia, Snake tem acesso até mesmo a artifícios anteriormente reservados apenas ao jogador mais dedicado. Seu status como um protagonista, acostumado aos desafios de uma missão como essa e sempre no controle da situação, é ainda mais exacerbado por esta sutil autorreferência.



Seguindo a linha estabelecida por outras interações anteriores entre os dois personagens, Kojima e equipe aproveitam mais esta oportunidade para retomar o que parece ser seu tópico de interesse com MGS2. Quando Raiden reforça sua admiração por Snake, afirmando que as pessoas se lembrarão do agente pelas coisas certas e boas que fez, Snake revida dizendo que não há parte certa quando se mata alguém. O que importa para o veterano é reconhecer seus erros e “encontrar algo em que acreditar. E encontrar por si mesmo. Quando tiver isso, passe esse algo adiante – para o futuro. [Não importa o que seja]” (Metal, 2001, trad. minha). Mais uma vez, é esta mensagem de renovação e de legado que transparece no discurso de Snake. O tom pacifista e positivo da conversa é, entretanto, substituído em seguida por uma série de combates que contrasta fortemente com as dinâmicas que «*Metal Gear*» utilizou até aqui. Em sequências mais remissente de jogos de tiro e ação de outras franquias – e, de certa forma, em sintonia com a nova identidade construída para Raiden nas últimas cenas, com seu passado violento e uma espada em suas mãos –, Snake e Raiden enfrentam no

interior do Arsenal Gear uma infinidade de inimigos, que se lançam agressivamente sobre a dupla, indo de encontro às balas infinitas de um e aos cortes certos da espada de outro.

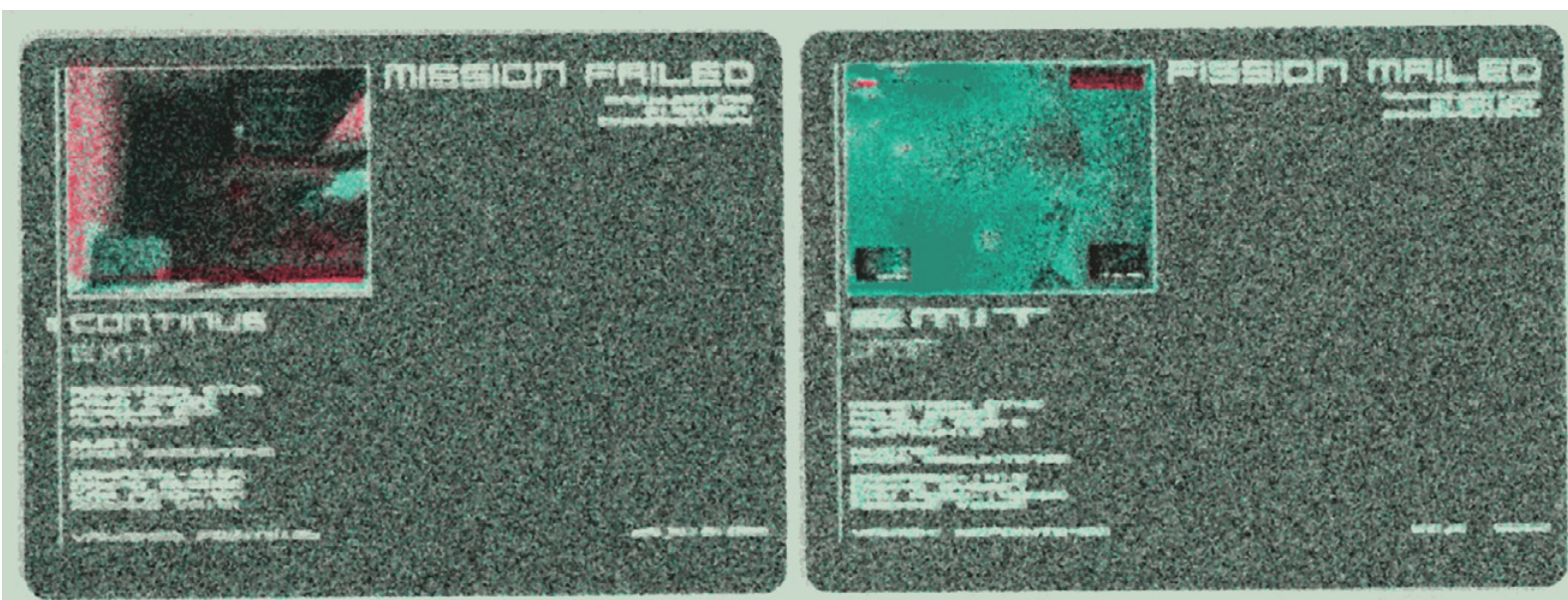
É justamente toda essa violência – presente diante de Raiden em carne e osso, como diz Snake (Metal, 2001, trad. minha) – que sustenta a tênue conexão do agente com a realidade quando mais um mistério de sua jornada ganha forma: Campbell e Rose, os dois contatos que guiaram Raiden durante toda a missão – e de fato são responsáveis pela sua própria presença na operação –, na verdade nunca existiram. A dupla não passa da forma que um conjunto de AIs, conectadas a GW, assumiu para entrar em contato com o agente. As recentes falhas em transmissões de *codec* feitas pelos dois, e o evidente absurdo de suas últimas mensagens, parecem estar sendo causadas pelo vírus inoculado no sistema da inteligência artificial. Raiden, e o jogador, estiveram o tempo todo inadvertidamente trabalhando para a própria ameaça que tentam impedir.

À medida que o programa deletério vai surtindo efeito sobre GW, MGS2 executa uma de suas manobras de metalinguagem mais espetaculares: durante um dos violentos combates que ocupam esta seção do jogo, a tela é subitamente sobreposta com o que parece ser uma interface de ‘*game over*’ – o estado de falha em uma partida de videogame –, que inclui um menu com opções como ‘sair’ e ‘continuar’. No entanto, uma pequena porção da tela continua exibindo a ação do jogo, ainda em andamento, e o jogador deve eventualmente notar que segue tendo controle de seu personagem, mesmo nesse formato reduzido. Ainda mais estranho, alguns textos da interface aparecem alterados: onde deveria constar ‘*mission failed*’, aparece ‘*fission mailed*’; ‘*exit*’ e ‘*continue*’ são substituídos por ‘*emit*’ e ‘*continent*’<sup>46</sup>.

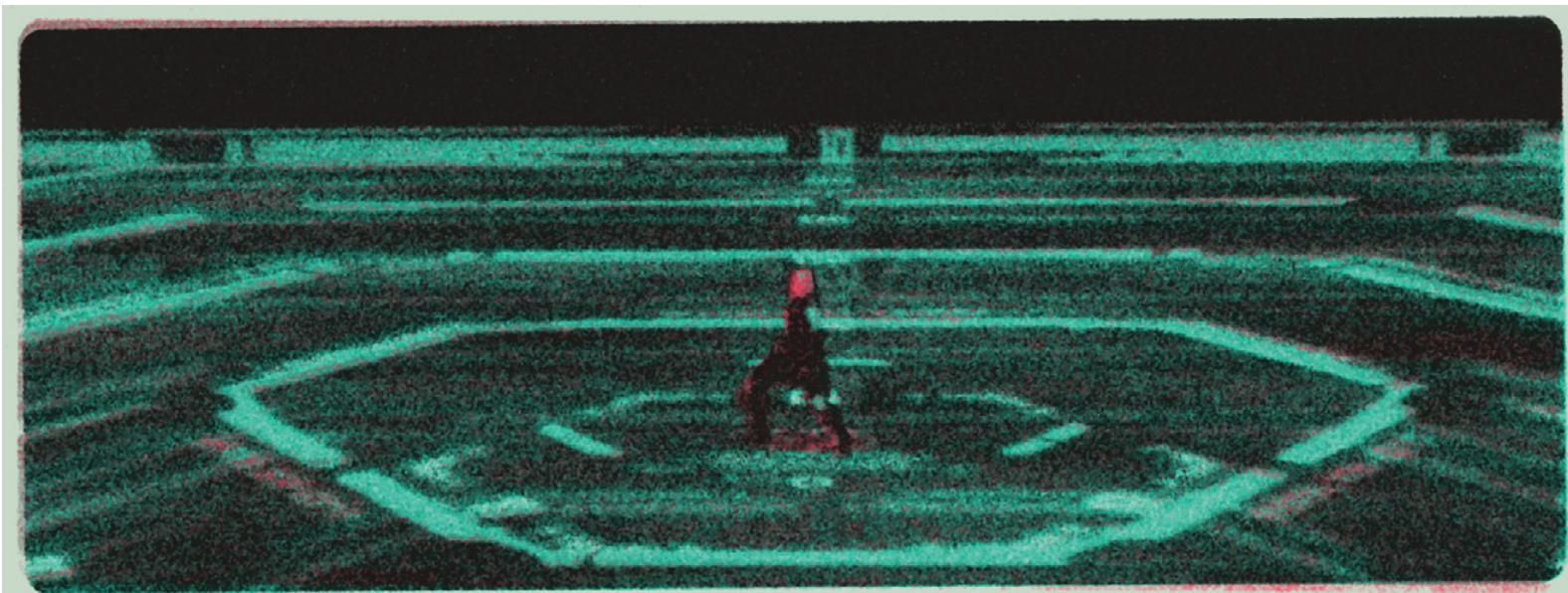
Da mesma forma que essa interferência aparece, sem explicação, ela é removida logo em seguida. Não por acaso, um recurso bastante similar foi utilizado em «*Metal Gear Solid*», mas noutro contexto. Naquele jogo, durante uma batalha contra um ‘chefe’, a imagem do jogo é bruscamente substituída por uma tela preta com apenas a palavra ‘Hideo’ em letras verdes, no canto superior direito. É uma brincadeira com as TVs da época

46 Algo como ‘fracasso da missão’, ‘remessa da fissão’, ‘partir’, ‘continuar’, ‘emitir’ e ‘contido’; respectivamente. Traduções livres minhas.





que, quando não sintonizadas, costumavam exibir uma tela similar com o termo em inglês ‘*video*’. Ambos os casos desviam astuciosamente a atenção do jogador daquilo que se passa dentro do videogame, evidenciando o próprio aspecto artificial e o aparato de vídeo em que se passa a experiência. Cabe também destacar que, ao passo que quando o jogador controla Snake a tela de ‘game over’ é praticamente a mesma utilizada em MGS1, a mensagem de ‘*mission failed*’ que aparece para Raiden remete àquela que aparece durante as missões de VR no jogo anterior, uma série de desafios extras que não faz parte da narrativa de Snake. É mais um reforço da ideia de que Raiden não é mais do que uma simulação do veterano.



Reforçando a já mencionada impossibilidade espacial das salas contidas no Arsenal Gear, Raiden eventualmente alcança uma imensa arena, que parece não ter um ponto de entrada ou quaisquer limites visíveis – se estendendo em todas as direções indefinidamente. O centro desse

gigantesco salão é um ringue circular que dá a impressão de flutuar em meio à escuridão, seu piso translúcido remetendo mais às interfaces e menus de MGS2 do que a qualquer ambiente construído. É nesse peculiar espaço não definido que o jogador confronta o que parece ser o clímax de sua conturbada missão, sendo atacado por uma multidão de *Metal Gear RAYs* em um embate que, mais uma vez, desafia os limites da realidade percebida pelo agente. Nessa situação periclitante, quando parece não haver chance de sobrevivência, ressurgem Ocelot, revelando a sua versão do que deveria ser propósito, até então obscuro, de todos os acontecimentos transcorridos ao longo do jogo.

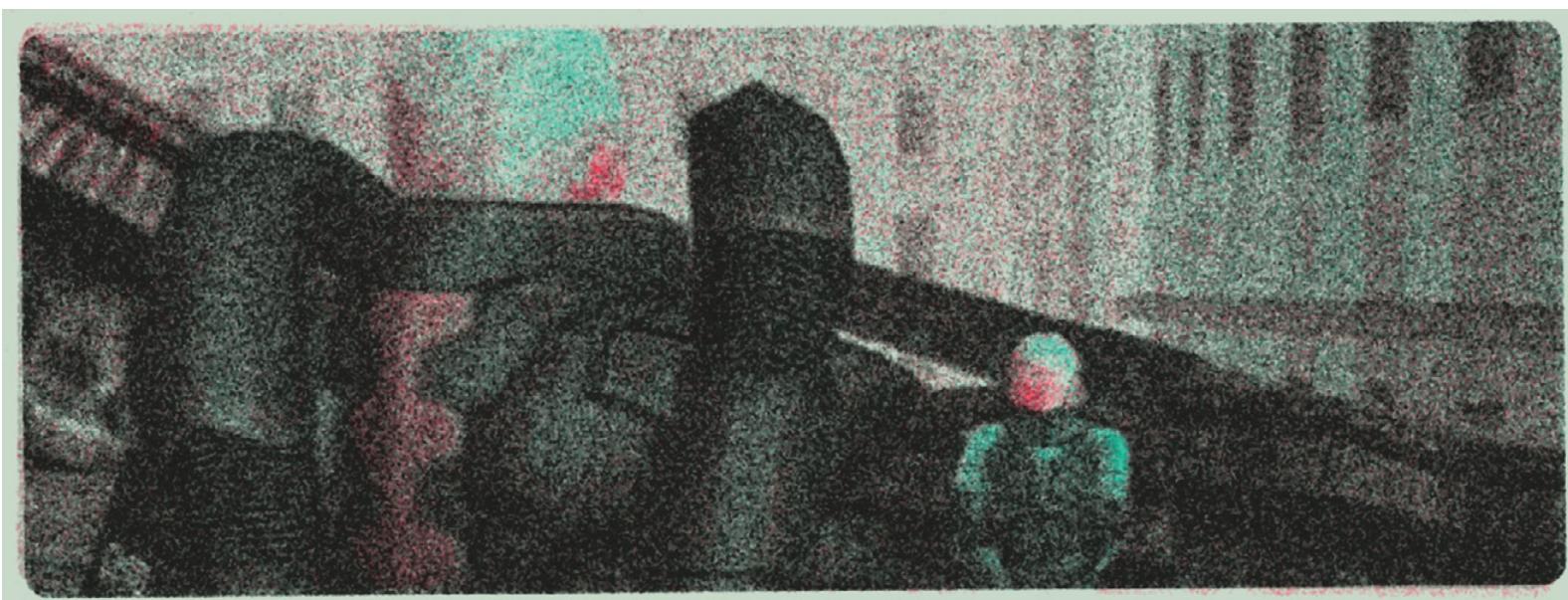
A começar pelo incidente no petroleiro dois anos antes, todo o cenário que agora é explorado por Raiden foi minuciosamente planejado para recriar as circunstâncias da infiltração de Snake em uma base de descontaminação de resíduos – os eventos transcorridos em MGS1. Não apenas no sentido de que a equipe de desenvolvimento derivou de seu título anterior essa continuação, mas explicitamente dentro do próprio universo narrativo do jogo: a base que Raiden infiltra aqui de fato emula de forma simplificada vários aspectos de Shadow Moses, a ilha e complexo militar onde se passaram os eventos do jogo anterior. E essa simulação não se dá apenas no aspecto estrutural e espacial de suas salas e corredores como visto, as similaridades vão muito além. Nos dois casos o jogador: enfrenta uma série de ‘chefes’ ao longo da missão (os integrantes dos dois grupos de dissidentes, dotados de habilidades sobre-humanas e inexplicáveis); recebe a ajuda de um ninja misterioso que acaba revelando uma conexão com o passado de Snake (em Shadow Moses trata-se de um antigo parceiro do agente, dado como morto em MG2, e na Big Shell este é revelado como sendo a militar russa Olga Gurlukovich, derrotada por Snake durante a infiltração do petroleiro); resgata e eventualmente se alia a, um cientista responsável pelo desenvolvimento da mais nova versão do *Metal Gear* (Otacon em MGS1 e sua irmã, Emma, um daqueles informantes assassinados em MGS2); é em dado momento capturado, interrogado e torturado pelos terroristas, somente para logo depois conseguir escapar e seguir com sua missão; descobre que o líder dos terroristas é, na verdade, um clone de Snake que passa boa parte do tempo sob uma identidade falsa (no primeiro jogo, Liquid, que assume a identidade de um antigo mentor do agente no início do primeiro jogo, e no segundo Solidus, que por fim se expõe como pai adotivo e instrutor de Raiden); e, talvez mais o importante, inadvertidamente descobre que toda a situação em que está inserido foi meticulosamente planejada e manipulada por um agente duplo (em ambos



os casos, o já mencionado Ocelot, grande arquiteto de boa parte das conspirações presentes em «*Metal Gear*»).

Ocelot explica ainda que todas essas ‘coincidências’ fazem parte de um plano, denominado **S3** – ou **Simulação de Solid Snake** –, que teria o objetivo de recriar, por meio de circunstâncias controladas e pressões psicológicas, certas experiências da vida de Snake; aquelas que seriam responsáveis por seu excepcional desempenho como combatente. O ‘papel’ de Raiden em toda essa trajetória foi simplesmente o de cobaia em um primeiro teste da estratégia. Esta proposta de replicação evidencia o paralelo traçado por MGS2 entre a genética, tema central de «*Metal Gear Solid*», com a memética<sup>47</sup> – teoria introduzida por Richard Dawkins em seu livro «*The Selfish Gene*» (2016)<sup>48</sup>; exemplificado anteriormente pelo discurso de Snake sobre encontrar ideias que devam ser passadas adiante. Tendo cumprido seus objetivos, Ocelot abandona Raiden e Solidus em um Arsenal Gear, agora completamente inutilizado pelo vírus, em rota de colisão com a cidade de Nova Iorque.

#### 5.1.4 FEDERAL HALL



O último capítulo de MGS2 se inicia com o imenso submarino se chocando com a costa da metrópole estadunidense. Em meio ao cataclismo causado pelo acidente – que devasta vários blocos de prédios, criando um cenário de ruína não muito diferente dos funestos acontecimentos que, fatalmente, transcorreram na mesma cidade no 11 de setembro do exato ano em que o

<sup>47</sup> Uma tentativa que em si mesma ecoa o conflito presente nos jogos anteriores da série: a tentativa de reproduzir através da genética um outro combatente mais antigo. Essa versão do plano S3 substitui em MGS2 o papel dos genes pelos memes – com o argumento de que as experiências e ideias às quais um indivíduo é exposto seriam tão relevantes para a sua formação quanto sua constituição genética, ou talvez até mais.

<sup>48</sup> Original publicado em 1976.

jogo foi lançado –, Raiden e Solidus desembarcam sobre o telhado do Federal Hall, um memorial da fundação dos EUA localizado no extremo sul da ilha de Manhattan. Reconhecendo a ironia da situação, Solidus lembra que foram justamente os ideais de pioneiros na luta pela independência estadunidense que inspiraram sua empreitada de insurgência.

Antes que o jogador possa enfrentar Solidus, no que deveria ser de fato o clímax da ação de MGS2, uma chamada de *codec* interrompe o monólogo do líder terrorista com uma última conversa entre Jack e seus verdadeiros antagonistas – as AIs conectadas a GW<sup>49</sup>. É somente então que Kojima e equipe revelam o cerne mais profundo de sua narrativa: o futuro do desenvolvimento cultural da humanidade em meio às rápidas mudanças de comportamento social que caracterizam a chamada Era da Informação.

Em um trecho relativamente breve, cerca de 12 minutos, MGS2 executa uma guinada brusca nos temas que discute, alcançando uma profundidade muito maior enquanto análise de nossa cultura – em especial quando observamos a partir dos acontecimentos transcorridos desde o seu lançamento no início do séc. XXI. Não surpreende, portanto, que alguns críticos tenham nomeado esse pequeno recorte, entre as horas de diálogo do jogo, como o momento mais profundo da história dos videogames (Gaither, 2010a). Ainda se apresentando sob o aspecto binário de Campbell e Rose, as AIs revelam que, em lugar do propósito puramente militarista descrito por Ocelot para o plano S3 – a saber, a criação de um protocolo para condicionar psicologicamente supersoldados a partir do modelo de experiências vividas por Snake, ou Simulação de Solid Snake –, sua intenção é direcionar os próprios discursos que circulam entre a sociedade ao criar cuidadosamente interferências na informação circulável – processo esse que denominam **Seleção para a Sanidade Social**. O experimento realizado com Raiden teve o único propósito de ser um microcosmos das capacidades de manipulação deste sistema.

A condução de discursos para fins específicos mencionada pelas AIs não se reduz à mera censura dos meios de comunicação – até então tida como o objetivo de GW. Nas palavras das próprias, o que propõem não é “controlar o conteúdo, mas sim criar contexto” (Metal, 2001, trad. minha). É essa sutil diferença que aprofunda drasticamente a reflexão proposta por MGS2: na imensidão de informações levianas e passageiras; de pós-verdades, boataria e especulações; de bolhas de discurso e câmaras de eco cada vez mais herméticas; a simples ação de dar destaque a certos temas, induzir as

49 A transcrição traduzida deste diálogo completo encontra-se no «Apêndice 2» (p. 195 d.d.).

conversas a certas direções, poderia ser muito mais efetiva – e sutil, imperceptível – do que o comportamento reativo e cerceador da censura<sup>50</sup>.

O principal argumento das AIs em MGS2 é que a praticidade de troca de informação criada pelos desenvolvimentos recentes da Revolução Digital – em especial na modalidade consolidada pelas redes sociais, ainda que em 2001 estas se encontrassem em período germinal – vai contra os interesses da humanidade. Mais do que isto, a efetiva longevidade de tais informações – com a facilidade de registro criada pelo desenvolvimento tecnológico – efetivamente deixaria estagnado o processo de seleção natural de ideias que teria conduzindo até então, mesmo que sem intenção ou direcionamento, o desenvolvimento cultural de toda a humanidade:

*Rumores sobre mesquinharias, interpretações equivocadas, calúnias... Toda essa informação descartável, preservada sem quaisquer filtros, crescendo em ritmo alarmante. O que somente atrasará o progresso da sociedade, reduzindo o andamento da evolução. [...] A sociedade da Era Digital propaga as falhas humanas, e seletivamente recompensa o desenvolvimento de convenientes meias-verdades (Metal, 2001, trad. minha).*

Esta argumentação reforça ainda mais o paralelo entre genes e memes presente em MGS2: ao passo que os antagonistas de MGS1 buscavam dominar o mundo com a criação de um exército de supersoldados manipulados geneticamente, em seu sucessor a atenção se volta para a efetiva administração dos memes que circulam e são reproduzidos por meio dos discursos da sociedade. Com o fracasso da primeira tentativa, as AIs de MGS2 teriam percebido que, mesmo controlando a constituição dos corpos físicos, não seriam capazes de prever e manipular adequadamente o comportamento dos indivíduos. Deixando esta abordagem de controle de lado, sua atenção se volta para a condução – a curadoria, pode-se dizer – de ideias e comportamentos, no que pode ser entendido como a passagem de uma sociedade de controle a uma de contextos.

Com sua alegação de proteger os interesses da humanidade, mesmo que sem conhecimento ou aprovação desta, as AIs fazem um alerta para os perigos que poderiam ser criados por uma Sociedade Digital:

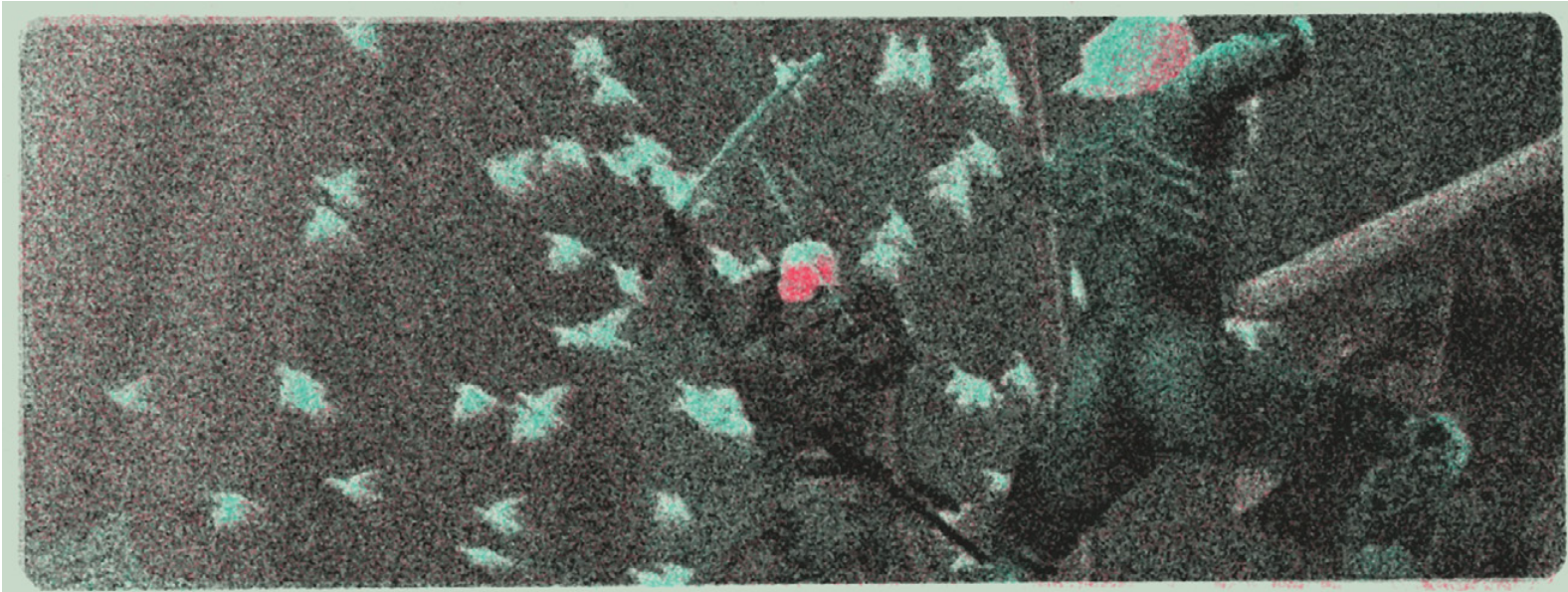
*Todos se recolhem às suas pequenas comunidades fechadas, com medo de um fórum aberto. Mantendo-se em suas pequenas bolhas, eles despejam*

50 Ainda que o termo ‘pós-verdade’ tenha sido cunhado anos depois de MGS2, no fim da década de 2010, acredito que ele encapsula efetivamente os temas discutidos pelo jogo.



*qualquer ‘verdade’ que lhes seja conveniente na crescente fossa séptica da sociedade como um todo (Metal, 2001, trad. minha).*

Seu diagnóstico apocalíptico – que condena o ser humano a uma completa estagnação de sua evolução, em que as diferentes verdades não seriam capazes nem de se confrontar ou se conciliar, onde ninguém seria invalidado nem tampouco poderia estar certo –, é concluído com a constatação de que “é desta forma que o mundo acaba. Não com um estrondo, mas em lamúria” (ibid.). Sob protestos de Raiden, as AIs se apresentam como única solução viável para a crise que sinalizam, tendo a capacidade de “navegar o mar de lixo produzido [pela humanidade], recuperando verdades válidas e, até mesmo, interpretando seu significado para as gerações futuras” (ibid.). E, exemplificando em Raiden a desqualificação dos seres humanos para a tarefa de identificar aquilo que deve ser passado adiante para gerações futuras, apontando como o agente foi facilmente manipulado em todo seu percurso. Mesmo quando Raiden tenta alegar que prefere decidir por si mesmo no que acreditar e o que passar adiante, seus interlocutores lembram que foi o próprio Snake quem o induziu a pensar desta forma. Essa provocação recai também sobre o jogador, que muito provavelmente simpatiza com Raiden, igualmente influenciado pela mensagem propagada anteriormente pelo jogo.



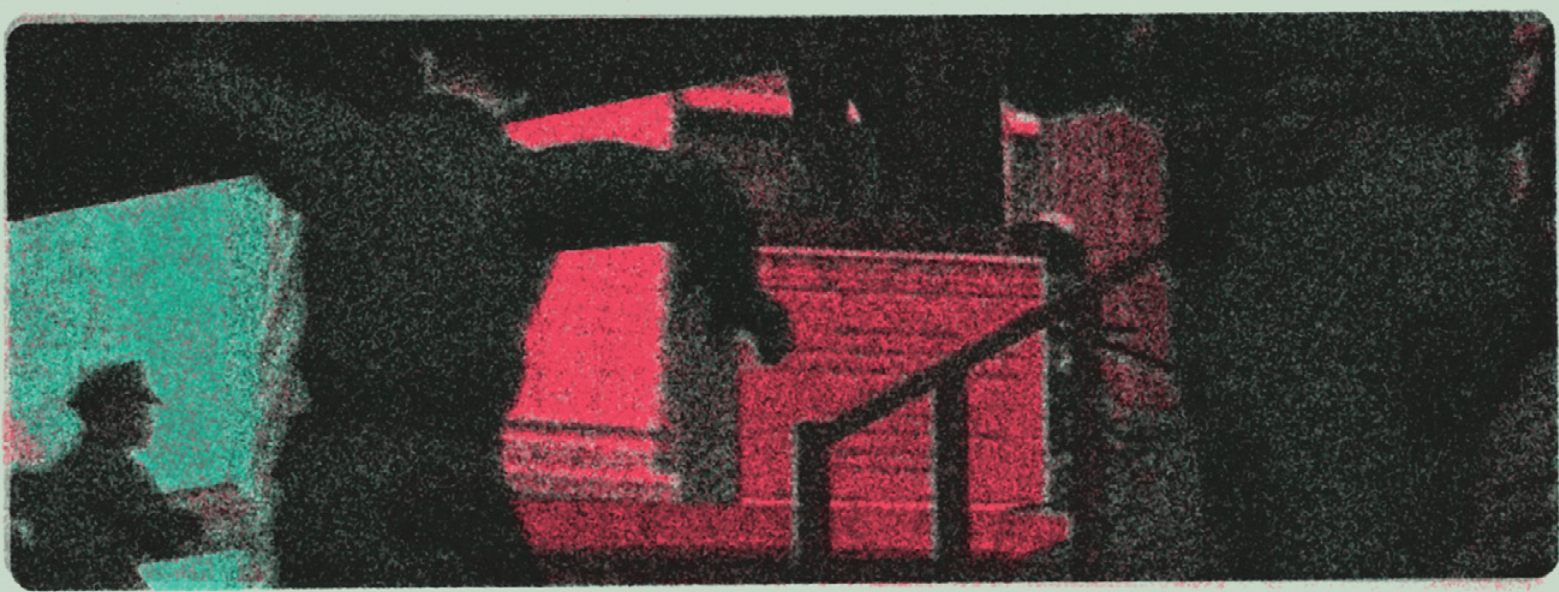
Dando seu experimento como praticamente encerrado – e alegando, para a consternação de Raiden, que o impacto desta missão na formação de sua identidade, a dita Simulação de Solid Snake e motivo de toda a replicação dos eventos de MGS1, não passou de um subproduto de seu objetivo maior –, as AIs comandam que o agente derrote finalmente



Solidus; este confronto fornecerá à elas os últimos dados necessários para colocar seu plano de manipulação em prática. Encurralado entre acabar com a própria vida – e as de outros que dependem de sua vitória –, ou obedecer às ordens das AIs, Raiden se mostra mais uma vez facilmente manipulável. Não obstante a precariedade da situação do personagem, o próprio jogador se encontra preso à mesma barganha. Imerso em sua experiência de jogo, não lhe resta outra opção no embate contra Solidus, uma vez que a derrota significaria a abjeta condição de ‘game over’; eis a perversidade manipulativa alcançada por MGS2. A simulação de Campbell fatalmente anuncia o destino de Raiden: “Será Solidus, [nossa] criação? Ou você, a criação de Solidus? Nossos queridos monstros, divirtam-se” (Metal, 2001, trad. minha ).

Ao jogador, resta apenas assumir o controle de Raiden uma última vez: sobre o telhado do Federal Hall, e em meio à ruína criada pelo naufrágio do Arsenal Gear, Solidus é finalmente derrotado. Arremessado do alto da construção, o corpo do terrorista emblematicamente aterrissa aos pés da estátua de George Washington, sua grande inspiração, enfatizando o fracasso de seus planos. A vitória de Raiden conduz, entretanto, a um desfecho amargo: as AIs obtiveram sucesso.

#### 5.1.5 EPÍLOGO



Em frente ao memorial – enquanto os primeiros oficiais de segurança atendem à devastação causada pelo Arsenal Gear, e pedestres começam a circular novamente pela cidade – Raiden reencontra Snake. Ainda sob o choque da experiência pela qual acaba de passar, e questionando sua própria identidade, o protagonista é confortado pelo veterano, que afirma: “Ninguém sabe ao certo quem ou o que é. As memórias que se leva e o papel

que se recebe são fardos que é preciso carregar. Não importa que sejam reais ou não. Essa nunca foi a questão” (Metal, 2001, trad. minha).

Através desse monólogo de Snake – ao qual se sobrepõem imagens em vídeo de pedestres circulando por Nova Iorque –, Kojima e sua equipe retornam àquela discussão explorada anteriormente sobre legado e escolha. Conduzindo à um desfecho mais otimista, Snake alega que:

*Não existe no mundo algo como uma ‘realidade absoluta’. A maior parte do que se diz ser real é, na verdade, ficção. Aquilo que você pensa enxergar só é tão real quanto o seu cérebro lhe diz ser. [...] Não fique obcecado com as palavras. Encontre o significado por trás delas, e depois decida. Você pode achar seu próprio nome e seu próprio futuro” (ibid.).*

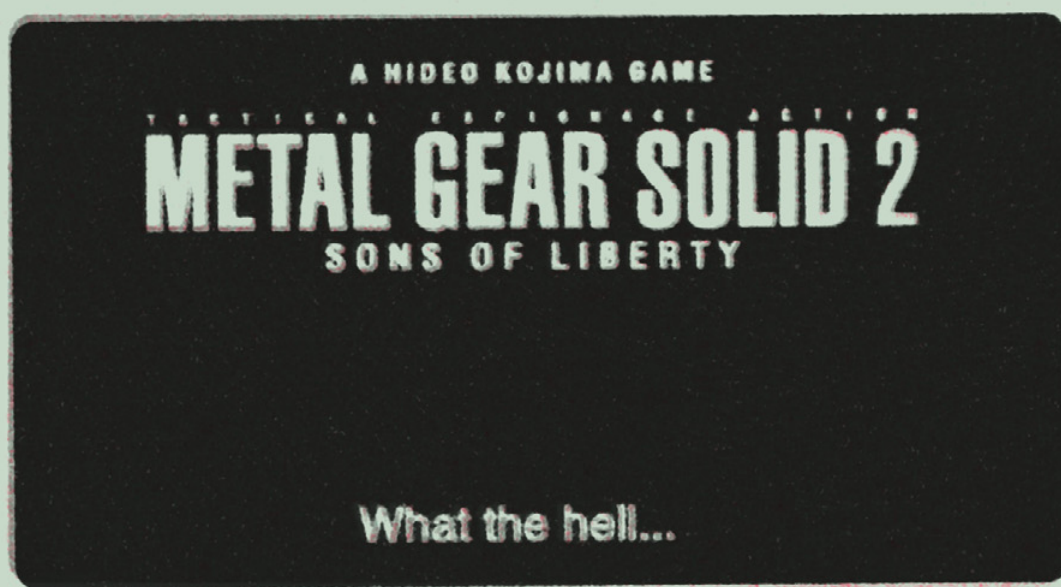
#### 5.1.6 DEPOIS DO EPÍLOGO



Ao fim dos extensos créditos do jogo – que são acompanhados por uma canção romântica, superficialmente afinada à conclusão da história de Raiden, mas que não deixa de incluir versos mais melancólicos, como: “Não consigo dizer adeus ao ontem, meu amigo” (ibid.) –, é a voz de Snake que retorna para um último monólogo. Justapondo-se a filmagens de paisagens naturais e cenas urbanas de Nova Iorque – em que figuram proeminentemente a Estátua da Liberdade e sua tocha –, esta reitera, uma última vez, o ponto sobre passar adiante mais do que genes. Reforçando o papel da produção cultural – na forma de música, literatura, cinema e da tradição oral –, Kojima e equipe destacam, através da voz de seu principal personagem, a importância de se propagar aquilo que foi visto, escutado e sentido.



*Devemos passar adiante a tocha, e deixar que nossas crianças leiam  
nossa conturbada história sob sua própria luz.  
Dispomos de toda a magia da Era Digital para fazer isso.  
Pode ser que a raça humana eventualmente encontre seu fim, e uma nova  
espécie talvez venha a dominar este planeta.  
A Terra pode não durar para sempre, mas ainda assim temos a  
responsabilidade de deixar para trás quaisquer indícios de vida que  
conseguirmos.  
Construir o futuro e manter o passado vivo são exatamente a mesma  
coisa (Metal, 2001, trad. minha).*



Terminada esta sequência, MGS2 ainda guarda mais uma referência a «*Metal Gear Solid*». No que se tornaria uma tradição na franquia, depois de aparecer uma última vez logo do jogo, dando por encerrada a partida, Otacon e Snake dividem outra conversa: a pista que encontraram sobre o paradeiro dos idealizadores de GW e do plano S3 não levou a lugar algum: os nomes de 12 indivíduos supostamente envolvidos com a operação pertencem a pessoas mortas há muito tempo; as AIs são, de fato, agentes autônomos. Essa frustrante revelação é o que serviria de gancho para entradas futuras da franquia, perpetuando um ciclo de retorno que, como visto, Kojima esperava encerrar com seu quarto «*Metal Gear*».

## 5.2 Discursos sobre MGS2

*Concluídas a análise preliminar e uma descrição objetiva de MGS2, adiante reaproximo-me do jogo a partir das premissas levantadas na subseção «2.1.3» (p. 35 d.d.). Mais do que uma visão panorâmica do jogo, o que interessa agora é apontar conexões e pontos de entrada, que partam do artefato e se irradiem para os discursos em que este se encontra imerso e que dele podem emergir.*

Retomando as premissas de imanência, variação contínua, duplo condicionamento e polivalência dos discursos, propostas por Michel Foucault, volto inicialmente minha atenção para aqueles discursos **sobre** «*Metal Gear Solid 2*» (2001). A partir de resenhas, artigos, e outros materiais publicados desde o lançamento do jogo, faço a seguir um panorama das principais opiniões e discussões já realizadas em torno de MGS2.

### 5.2.1 IMANÊNCIA

Para iniciar este segundo momento, recorro primeiramente às críticas e à antecipação – tanto por parte do público quanto da imprensa especializada – recebidas por MGS2 à época de seu lançamento. Como visto na análise preliminar, o título foi então rotulado como **um dos jogos mais esperados de sua época**. Se foi possível que surgisse e, com o passar dos anos, se consolidasse essa opinião, acredito que alguns fatores externos, anteriores ao próprio jogo, tenham permitido tal resultado; dentre os quais, gostaria de destacar o próprio momento histórico em que MGS2 foi publicado.

Quando de seu lançamento no mercado norte-americano – o primeiro a receber o jogo –, em 13 de novembro de 2001, encontrava-se em plena ebulição um novo ciclo daquilo que se costuma denominar, no âmbito dos jogos digitais, uma ‘Guerra de Consoles’. Disputa essa que, como visto, remonta a competições anteriores na história dos videogames – tendo seu protótipo na rivalidade estabelecida entre Mattel e Atari no início dos anos 1980 (Williams, 2017), as ‘Guerras de Consoles’ tiveram seu auge dez anos depois, com a disputa encabeçada por Sonic, mascote da Sega, e Mario, da Nintendo.

Com o passar dos anos, a sucessão de ‘guerras’ acabou estabelecendo algumas das principais dinâmicas e estratégias do mercado; que, em gerações futuras, seguiriam caracterizando a corrida pelo título de ‘rei dos videogames’. Entre tais estratégias, alguns dos grandes destaques foram: a existência de títulos exclusivos, jogos que eram lançados em apenas uma das plataformas disponíveis do mercado – como foi o caso de «*Sonic the Hedgehog*» (1991) e «*Super Mario World*» (1990) (Donavan, 2010); a continuidade de gêneros e franquias com bom desempenho na geração precedente (igualmente exemplificada por jogos de Sonic e Mario); e o



sucessivo aprimoramento de recursos visuais, aspecto amplamente destacado pela imprensa e explorado pelo marketing de novos lançamentos (Williams, 2017).

*MGS2 faz todo o possível para mostrar logo de início que nenhum esforço foi poupado em criar uma continuação que expanda e leve adiante cada elemento responsável pelo sucesso de «Metal Gear Solid». Até esse ponto, a infiltração no petroleiro é exatamente o que se esperava de um novo «Metal Gear», ou ainda mais.*

Isto posto, creio ser possível afirmar que, no contexto do início de uma nova geração, os discursos estabelecidos nas disputas entre plataformas – sendo essas avidamente acompanhadas e discutidas tanto por imprensa especializada quanto pelo público consumidor – acabam por influenciar sobremaneira a performance e a exposição de certos títulos, mais do que qualidades internas ou particulares dos próprios jogos. Ademais, se com o passar do tempo foram consolidadas algumas características que mais proeminentemente impactariam no sucesso das plataformas, é de se esperar que jogos que se enquadrem neste perfil tenham uma certa predisposição a serem bem recebidos. Esse mesmo conjunto de características permanecia prevalentes quando teve início a 6ª Geração de Consoles, com o lançamento do Sega Dreamcast em 1998. E, quando chegaram o Sony Playstation 2 – plataforma original de MGS2 – e, especialmente, o Microsoft Xbox e o Nintendo GameCube – no exato mesmo mês em que o jogo foi lançado – foi que a disputa pelo ‘rei’ dessa nova geração se tornou de fato acirrada. Por mais que um competidor do Playstation 2 (PS2) já estivesse no mercado há quase 3 anos, uma série de características do Dreamcast acabou mantendo-o afastado da disputa principal – tanto que a Sega acabou abandonando o mercado de consoles, por completo, menos de um ano após o lançamento do PS2 (Donavan, 2010). Coube, portanto, aos aparelhos da Sony, Microsoft e Nintendo, dividirem a atenção da mídia e do mercado.

Indo além, por mais que o Xbox fosse uma grande novidade – a estreia da gigante tecnológica Microsoft no mercado de jogos – e a Nintendo fosse uma veterana, foi o PS2 quem mais se destacou logo de início. Sucedendo o primeiro console de Sony – que, como ficou evidenciado por suas vendas, ‘venceu a geração anterior’ –, o Playstation 2 já entrava na disputa com uma grande vantagem. Neste contexto, se considerarmos que MGS2 foi um lançamento: por parte de uma publicadora fortemente estabelecida; sob a direção de um designer de renome; parte de uma franquia de longa data; em

regime de exclusividade com a plataforma mais antecipada de sua geração; logo no início de um novo ciclo geracional; fica claro como a soma destes fatores externos – mais relativos ao próprio mercado do que à qualquer qualidade interna do jogo – seria suficiente para justificar o destaque que a continuação de «*Metal Gear Solid*» recebeu.

*Com MGS2, Hideo Kojima e sua equipe fizeram uso da posição privilegiada que ocupavam então na indústria para discutir a própria ideia de uma continuação*

Outrossim, esta última característica mesma, seu aspecto de sequência em uma franquia e, em especial, de sucessor imediato de um dos jogos mais celebrados da geração anterior, talvez tenha sido igualmente relevante. A recepção positiva do jogo não se restringiu, no entanto, apenas a estes discursos externos. Entre as resenhas de MGS2 compilados pela plataforma Metacritic (2020a), 16 registraram nota máxima<sup>51</sup>. Nestas, é possível identificar a repetição de algumas características-chaves apontadas como responsáveis pelo sucesso do jogo: fidelidade gráfica e de simulação; eficácia e fluidez dos controles; o aspecto cinematográfico da apresentação do jogo; e, mais pontualmente, a complexidade e profundidade da narrativa (ibid.).

*Ao longo de alguns minutos de cenas coreografadas – que, além de narrar os acontecimentos do roteiro, também demonstram a impressionante fidelidade gráfica do novo jogo – um personagem encoberto por uma capa de chuva salta de uma ponte e infiltra-se em um navio petroleiro.*

Se fazem presentes, também, alguns comparativos com outros jogos disponíveis à época de seu lançamento: «*Into Liquid Sky*» afirmou que “tudo que [MGS2] faz vai muito além da capacidade dos concorrentes atuais, e facilmente estabelecerá o padrão de qualidade pelos próximos anos” (apud Metacritic, 2020a, on-line, trad. minha); segundo «*All Game Guide*», “se este não é um jogo que se qualifica para uma nota máxima, então possivelmente nenhum outro jogo poderá fazer isso” (ibid.). Igualmente, são recorrentes as menções à expectativa existente em torno do jogo. Um crítico da «*Official Playstation U.S. Magazine*» resumiu: “Sei que todos esperam que [MGS2] seja bom, mas devo dizer que fiquei chocado com quão incrível ele é” (ibid.).

<sup>51</sup> Vide nota 20 (p. 40 d.d.) para esclarecimento sobre a plataforma Metacritic.

Essas mesmas características também se repetem, com pequenas variações, entre as resenhas feitas por jogadores registradas no Metacritic (2020a). Gráficos, controles, complexidade... O jogo é homogeneamente ovacionado com os mesmos elogios. Aparecem com mais frequência, no entanto, algumas reclamações: o jogo é demasiadamente curto, o aspecto cinematográfico interfere negativamente na experiência de jogo, a narrativa é confusa; a mudança de protagonista foi uma decisão infeliz; &c. (ibid.).

*Campbell imediatamente muda o codinome utilizado pelo agente infiltrado na missão, passando então a designá-lo Raiden. Essa informação provavelmente veio como um choque para o público, já que, como mencionado anteriormente, toda a divulgação de MGS2 apontava para que Snake fosse o personagem controlado pelo jogador – assim como aconteceu em todas as instâncias anteriores de «Metal Gear».*

É interessante notar que boa parte das qualidades apontadas por críticos e jogadores poderiam ser encontradas nas resenhas de uma infinidade de outros jogos, ao passo que os pontos negativos parecem simplesmente ir contra a definição comum de um bom jogo digital: as partes interativas da experiência contam mais do que aquelas expositivas; o tempo de duração da partida é uma medida absoluta de sua qualidade; os temas tratados devem ser de fácil compreensão; existem certas expectativas do que seria um ‘bom protagonista de videogame’; &c.

Excetuando-se alguns pontos específicos – como as definições sobre o escopo de um jogo digital ou o que faz um bom protagonista, que parecem cada vez mais fluidas com o passar do tempo –, essas mesmas qualidades vêm sendo perpetuadas geração após geração; de maneira que cabe questionar o quanto da recepção positiva de MGS2 foi fruto de suas características específicas ou do arranjo discursivo, e das disputas de poder, existentes no âmbito dos jogos digitais. Não surpreende, por exemplo, que quando foi lançado «*Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*» (2008) – também no início de um novo ciclo geracional, desta vez com o Sony Playstation 3 – sua recepção tenha sido extremamente similar.

*Mesmo que o jogo seja, ao menos até esse ponto, exatamente aquilo que os fãs da série e a imprensa especializada esperavam, da mesma forma que Snake foi inadvertidamente conduzido a ser uma peça em*

*uma grande farsa, o público não fazia ideia do que*

*de fato seria «Metal Gear Solid 2».*

Ainda que os temas tratados no novo jogo (MGS4) abandonem várias das questões mais complexas de MGS2 – com Kojima e equipe se focando dessa vez em aspectos táticos e tecnológicos decorrentes da produção em massa de *Metal Gears* –, ou que algumas das estratégias menos usuais de metalinguagem e quebra de expectativas de seu predecessor continuassem presentes, boa parte das resenhas se voltam para as generalidades de qualidade técnica, apresentação, e a relevância do jogo para a 7ª Geração de Consoles. Nas palavras da «*Gameplayer*»: “Metal Gear Solid 4 é, de longe, a combinação mais polida de jogabilidade e apresentação desta geração” (apud Metacritic, 2020b, on-line, trad. minha). Ao passo que a resenha da «*PSX Extreme*», de nota máxima, postula:

*“[...] esta é a melhor experiência que você vai ter no PlayStation 3 até o momento, simplesmente nada chega perto de MGS4 em termos de apresentação, storytelling, jogabilidade, visual e som” (ibid.).*

Desta forma, acredito ter deixado claro que a imanência dos discursos não somente contribuiu para a recepção positiva de MGS2, com também persiste condicionando a prática da crítica de jogos digitais no geral. Interesses e disputas inerentes à própria indústria – como a competição entre diferentes plataformas e a recorrente tentativa de superação geração após geração; bem como a própria expectativa do público, que busca justificar o investimento em novos equipamentos e um certo pertencimento de grupo ao optar por determinada plataforma –, todo um jogo de relações de poder está envolvido com, e, é anterior a qualquer definição do que constitui um bom videogame.

*Essa sequência, assim como tantas outras na obra de Hideo Kojima,*

*evoca mais a linguagem das grandes produções de Hollywood do que*

*aquilo que geralmente se espera de um jogo digital*

Ao mesmo tempo, mais do que uma definição transcendental e absoluta do que constitui a ‘verdadeira’ indústria de jogos digitais, é a recirculação contínua daquelas mesmas definições – através de resenhas estereotipadas, argumentações reducionistas e ciclos geracionais –, que contribui para que



o formato atual desta indústria se perpetue e siga privilegiando – e, ao mesmo tempo, sendo moldado por – determinados interesses e agentes.

### 5.2.2 VARIAÇÃO CONTÍNUA

Deve chamar atenção, também, o fato de que aquelas resenhas, publicadas imediatamente depois do lançamento de MGS2 e, conseqüentemente, relacionadas ao seu sucesso comercial, tendem a se focar nos aspectos mais superficiais do jogo. Ainda que certas qualidades narrativas – ou mesmo o elaborado uso de técnicas cinematográficas em sua exposição – sejam eventualmente citadas, as discussões predominantes em torno do jogo, no início do ciclo geracional do PS2, frequentemente deixam de fora os desdobramentos que o próprio MGS2 propõe.

*Isolado no meio de um conflito que vai muito além das suas expectativas iniciais e da sua experiência com a realidade, Raiden parece lentamente perder a confiança nas autoridades que o orientam à distância e na própria sanidade, enquanto lida com desafios que extrapolam os limites de uma operação militar convencional.*

É raro encontrar menções a tópicos como: a relação entre virtualidade e realidade – e o papel da experiência de jogar um videogame nesta discussão; sua característica metalinguística – presente não só na narrativa mas amplamente explorada através de sua jogabilidade; as questões sobre controle/manipulação da verdade – e a concentração do poder nos ambientes virtuais; ou mesmo seu aspecto de sequência – que percorrem a continuação de MGS1 e a franquia «*Metal Gear*». Ainda assim, é possível afirmar que boa parte dessa superficialidade se deve a uma característica prevalente entre as resenhas: uma tentativa de evitar discutir detalhes inesperados do desenrolar da experiência que se analisa – os chamados *spoilers*. No entanto, ao contorná-los, esse tipo de texto geralmente acaba se permitindo focar apenas em elementos que frequentemente são superficiais, isto é, dispensáveis de serem experimentados pessoalmente. A crítica de MGS2 feita por Greg Kasavin em 2001, por exemplo, resume esta questão da seguinte forma:

*Esta resenha não revelará nenhum detalhe específico de roteiro, visto que você vai aproveitar muito mais o jogo ao experimentá-lo em primeira mão. Sendo assim, se você precisa levar apenas uma conclusão desta*

*resenha, ela é a seguinte: Não deixe que ninguém te conte o enredo de Metal Gear Solid 2, seja intencionalmente ou por acidente, antes que você termine de jogá-lo (Kasavin, 2001, online, trad. minha).*

De tal maneira que é interessante notar como, com o passar do tempo, a atenção dispensada a MGS2 foi gradualmente se transferindo de sua apresentação – seus gráficos, trilha sonora, design de personagens, &c. – para seu conteúdo. Mais ainda, chama a atenção a mudança de mídias que acompanha o aparecimento destas opiniões mais aprofundadas sobre o jogo. Já transcorrida mais de uma década desde de seu lançamento, continuam sendo publicados ensaios a seu respeito; e são justamente estas produções recentes que com mais afinco exploram, por exemplo, o jogo de metalinguagem e a discussão sobre continuidades existente em MGS2. E, ao passo que aquelas resenhas que acompanharam seu lançamento se encontravam concentradas em veículos da imprensa especializada em jogos digitais – sejam em formato impresso ou em sites –, as análises e ensaios recentes parecem florescer em canais independentes, especialmente no formato de vídeos online.

Com isto, acredito fica demonstrada a forma com que, com o avançar dos anos, os discursos em torno de MGS2 – e a origem mesma destes discursos –, foram sendo reconfigurados e passaram a derivar, por vezes, de pontos de interesse completamente diferentes dentro do jogo. A emergência do YouTube como uma plataforma de publicação de conteúdo, e os novos formatos que se estabeleceram dentro deste ambiente, parece ter sido um dos fatores que tornaram possível uma variedade completamente distinta de análises. Mais ainda, a manifestação de indivíduos isolados dos canais anteriormente hegemônicos na crítica de jogos digitais – como os veículos especializados e revistas remanescentes dos anos 1990 –, encontrou na caótica democratização do compartilhamento de vídeos uma forma de validação destes focos locais.

*É somente então que Kojima e equipe revelam o cerne mais profundo de sua narrativa: o futuro do desenvolvimento cultural da humanidade no contexto das rápidas mudanças de comportamento social que caracterizam a chamada Era da Informação.*

Em ensaios de vídeo produzidos por Gaither (2010a, 2010b, 2016) e Weidman (2013, 2019) – que retomam MGS2 nas décadas subsequentes ao

seu lançamento –, é possível ver como tópicos e temas distintos daqueles cobertos nas resenhas especializadas seguiram pouco explorados por muito tempo. Todo o trecho relativo ao verdadeiro plano das AIs – a **Seleção para Sanidade Social** –, talvez uma de suas passagens mais complexas e interessantes, passou virtualmente ignorado na grande maioria das análises feitas próximas ao lançamento do jogo e nas mídias onde tradicionalmente circulam os discursos hegemônicos sobre jogos digitais. Antes da detalhada discussão realizada por Gaither (2010a, 2010b) sobre essa passagem, um dos poucos exemplos de uma análise mais detalhada aparece no trabalho germinal realizado por Urbina (2004)<sup>52</sup> – não em uma revista ou um portal especializado, mas em seu próprio site, «*Junker HQ*», um tributo independente à obra de Hideo Kojima –, que precede praticamente todas as discussões mais aprofundadas sobre o jogo.

Traçando principalmente paralelos com «*Ghost in the Shell*» (1995), um filme de animação japonês que também trata de temas como inteligência artificial e memética, Urbina discute em profundidade alguns aspectos de MGS2: “Todos queriam jogar como Snake por toda a duração do jogo, ao invés disso, o que nos foi dado é uma peça de arte moderna e expressão que instiga o jogador a pensar” (Urbina, 2004, online, trad. minha). Um interessante ponto de vista levantado pelo autor é que toda a experiência de Raiden pode ser interpretada como um teste de Turing, ou ‘jogo de imitação’ – proposta para a avaliação da consciência de um computador desenvolvida inicialmente por Alan Turing (1912-1954) em seu artigo «*Computing Machinery and Intelligence*» (1950).

*As recentes falhas em transmissões de codec feitas pelos dois, e o evidente absurdo de suas últimas mensagens, parecem estar sendo causadas pelo vírus inoculado no sistema da inteligência artificial. Raiden, e o jogador, estiveram o tempo todo inadvertidamente trabalhando para a própria ameaça que tentam impedir.*

O propósito desse tipo de experimento seria mensurar a capacidade de uma inteligência artificial de passar-se por um humano durante sua interação com um avaliador; o que é exatamente aquilo que acontece durante boa parte da missão de Raiden. Mais do que isso, não somente o protagonista do jogo é enganado, como o próprio jogador segue recebendo ordens de Campbell e conduzindo seu personagem tal qual o fez em MGS1. Urbina (2004) argumenta ainda que é esta característica imersiva – que

52 Originalmente publicado em 2002, imediatamente depois do lançamento de MGS2.

coloca o jogador no controle das ações de Raiden, transferindo assim o choque da revelação diretamente para o público – que torna a experiência de MGS2 tão potente, afirmando também que: “Ela causa sentimentos e emoções que outras mídias, como livros ou filmes, não seriam capazes de promover” (Urbina, 2004, online, trad. minha).

Com relação ao plano S3, Urbina faz também uma conexão, já mencionada neste trabalho, com as teorias de Dawkins (2016): a intenção das AIs seria controlar o curso evolutivo da espécie humana através da manipulação dos memes que circulam pela sociedade. A análise destaca, por exemplo, como a explicação dada por Campbell – ou melhor, a simulação de Campbell – para sua própria existência ecoa diretamente um trecho de «*The Selfish Gene*». Seguindo a indicação do autor (Urbina, 2004), apresento a seguir ambos os trechos, lado a lado:

*Nos últimos duzentos anos uma forma de consciência ganhou corpo, camada por camada, no cerne da Casa Branca.*

*Não muito diferente de como a vida começou nos oceanos, há quatro bilhões de anos. A Casa Branca nos serviu de **sopa primordial**, uma base para a evolução (Metal, 2001, trad. e grifo meus)*

*Creio que uma nova forma de replicador tenha emergido recentemente neste mesmo planeta. [...] Ainda estando em sua infância, ainda precariamente à deriva em sua **sopa primordial**, ela já alcança mudanças evolutivas em um ritmo que deixa o velho gene, ofegante, muito para trás (Dawkins, 2016, n. p., trad. e grifo meus)*

Como visto, vários dos tópicos discutidos pela análise germinal de Urbina, com seu caráter amador e especulativo, passariam a ganhar mais atenção nos anos subsequentes, em outros tipos de publicações. Higgin, em um capítulo do livro «*Joystick Soliders*», de 2009 – que parece ir na contramão da prática usual na crítica de jogos –, destaca como a subversão intencional de expectativas quanto ao funcionamento de um jogo, e do perfil de um ‘bom protagonista’, é fundamental para a experiência de jogo. A frustração que o jogador enfrenta ao descobrir subitamente que não estará no controle de Snake pelo restante do jogo; ao ser sobrecarregado pelo enredo complexo, e às vezes confuso, de MGS2 e seus longos monólogos expositivos; ou mesmo quando sente não estar completamente no controle da experiência, segundo o autor, mais do que uma falha do jogo, é justamente um dos principais ingredientes da potência de sua experiência



(Higgin, 2009). É uma opinião que ecoa fortemente as colocações de Urbina sobre o aspecto expressivo de MGS2, e com a qual concordo fortemente.

*Não obstante a precariedade da situação do personagem, o próprio jogador se encontra preso à mesma barganha. Imerso em sua experiência de jogo, não lhe resta outra opção no embate contra Solidus, uma vez que a derrota significaria a abjeta condição de ‘game over’; eis a perversidade manipulativa alcançada por MGS2.*

De maneira similar, Higgin também resgata a associação com o jogo de imitação de Turing, afirmando que “MGS2 é uma notável exceção entre os jogos militares ao explicitar sua fabricação de, e participação em, um jogo de imitação digital que provocativamente joga contra seu próprio algoritmo” (Higgin, 2009, n. p., trad. minha). O autor ainda nota que, assim como Alan Turing o fez naquele artigo em que introduziu o jogo de imitação (Turing, 1950), a pergunta sobre a existência de uma consciência nas AIs de MGS2 – ou sua exata definição enquanto ‘inteligências artificiais’ – se faz desnecessária, uma vez que Raiden, e o próprio jogador, são incapazes de diferenciar durante a maior parte da ação entre aqueles que são humanos e as máquinas.

*[...] o jogo não é sobre a possibilidade de Raiden conseguir ou não alcançar alguma verdade obscura sobre a diferença entre humano e máquina, ou entre realidade e simulação [...]; pelo contrário, o ato de participar na simulação faz com que essas distinções sejam funcionalmente irrelevantes (Higgin, 2009, n.p., trad. minha).*

Higgin, no entanto, parece obscurecer algumas questões centrais do jogo, como a natureza construída de Campbell e Rose, ou que toda a missão na Big Shell foi deliberadamente construída para simular Shadow Moses. Ainda assim, o autor levanta pontos interessantes quando, por exemplo, equaliza o plano S3 – e seu objetivo de criar contexto, mas não controlar o conteúdo – com a própria atividade de criar jogos digitais. De acordo com sua argumentação, da mesma forma que as AIs não esperavam que Raiden atingisse um objetivo específico, mas buscavam apenas monitorar seu comportamento e a maneira que reagiria ao contexto criado na Big Shell, a experiência de jogar é “moldada dentro de – e não determinada por – um dado contexto de jogabilidade” (ibid.).

*A começar pelo incidente no petroleiro dois anos antes, todo o cenário que agora é explorado por Raiden foi minuciosamente planejado para recriar as circunstâncias da infiltração de Snake [...]. Não apenas no sentido de que a equipe de desenvolvimento derivou de seu título anterior essa continuação, mas explicitamente dentro do próprio universo narrativo do jogo.*

Trabalhos posteriores, como a análise crítica feita por Iovanovici (2010) – parte de uma série sobre a franquia «*Metal Gear*» –, seguiram expandindo e reformulando os discursos existentes em torno de MGS2. É interessante notar que este é talvez um dos primeiros textos com uma visão mais aprofundada sobre o jogo a aparecer entre os grandes canais especializados, tendo sido publicado no prestigiado portal «*Gamasutra*» – reconhecido como “a principal publicação online da indústria de jogos” (Weststar; Legault, 2019, p. 853, trad. minha). Entre as contribuições feitas pelo autor, aparece a relação entre o cenário de controle e manipulação da informação, pintado pelo jogo, e discussões sobre a pós-modernidade levantadas por Jean-François Lyotard (1924-1998).

Iovanovici aponta também como a intenção das AIs de conduzir o desenvolvimento cultural da humanidade por meio da manipulação da informação circulante ecoa algumas das preocupações de Lyotard com relação ao desenvolvimento tecnológico ocorrido durante a Era Digital (Iovanovici, 2010):

*Do mesmo modo que os Estado-nações se bateram para dominar territórios [...], é concebível que eles se batam no futuro para dominar as informações. Assim encontra-se aberto um novo campo para as estratégias industriais e comerciais e para as estratégias militares e políticas (Lyotard, 2009, p. 5).*

Iovanovici (2010) ainda discute como MGS2 faz uso da teoria memética para desenvolver sua forma de manipulação da informação, e aponta como o próprio jogo, e toda a franquia «*Metal Gear*», efetivamente deu origem a e promoveu uma série de memes. “Afim, jogadores podem jogar o jogo, refletir sobre seus temas, conversar com outros jogadores sobre o conteúdo do jogo, postar sobre e discutir em fóruns da internet, e passar adiante cópias do jogo” (ibid., online, trad. minha,). Indo além, o autor destaca como o próprio Hideo Kojima subverteu a sigla ‘MGS’ para descrever os temas

centrais de seus três principais jogos: **meme**, em MGS2; **gene**, em MGS1; e **scene** (do inglês, cena), na quinta entrada da franquia<sup>53</sup> (Iovanovici, 2010). Associação esta que foi amplamente adotada em discussões sobre os jogos da franquia por parte do público e da imprensa especializada.

Dando continuidade à expansão e diversificação das análises feitas sobre MGS2, Stanton (2015) detalha, em seu artigo publicado em um grande portal de notícias sobre videogames, o aspecto pós-moderno do jogo. “O mundo que desaba em MGS2 sugere que agarrar-se a velhas ideias, no sentido de criar uma sequência idêntica ao seu original, é um caminho certo para a obsolescência” (ibid., online, trad. minha). Ou seja, segundo o autor, o ato deliberado de reconhecer sua essência enquanto continuação, e subverter os resultados esperados dessa condição é o que tornaria MGS2 uma peça de pós-modernidade. Como argumento, Stanton menciona passagens de um relato sobre o desenvolvimento do jogo<sup>54</sup>, em que Kojima e sua equipe detalham o desenvolvimento de Raiden como uma antítese de Snake; ao mesmo tempo em que o personagem foi criado para subverter as expectativas do público, desde o princípio ele também deveria representar a própria audiência. A forma com que MGS2 replica e paradoxalmente deturpa os detalhes de seu predecessor é destacada na análise de Stanton (2015): “Ao mimetizar MGS, frequentemente MGS2 passa a impressão de fazer um desserviço a si mesmo. E, se você acha que isto foi deliberado ou não, depende de [como o jogo acaba]” (Stanton, 2015, online, trad. minha).

*Ocelot explica ainda que todas essas ‘coincidências’ fazem parte de um plano, denominado S3 – ou Simulação de Solid Snake –, que teria o objetivo de recriar, por meio de circunstâncias controladas e pressões psicológicas, certas experiências da vida de Snake; aquelas que seriam responsáveis por seu excepcional desempenho como combatente.*

Concluindo a trajetória que conduz daquelas resenhas iniciais até esta dissertação, cabe ainda destacar a existência de outros trabalhos de cunho acadêmico sobre MGS2. Além do já mencionado capítulo escrito por Higgin, é um artigo de Mróz (2018) que considero o mais interessante entre os textos recentes sobre o tema. Concentrando-se no diálogo final entre as AIs e Raiden, o autor discute a estratégia de ‘Seleção para a Sanidade Social’ a partir de uma mirada filosófica; “[...] o jogo configura uma efetiva crítica da

53 «Metal Gear Solid 3: Snake Eater» (2004).

54 O documentário interativo «The Document of Metal Gear Solid 2» (2002), lançado somente no Japão, contém um detalhado documento sobre o desenvolvimento de MGS2 intitulado «Grand Game Plan», que foi traduzido para o inglês e publicado por Marc Laidlaw (Kojima, 2006).

sociedade moderna saturada por algoritmos, inteligência artificial, automação, e realidades sociais ou imaginadas cada vez mais perturbadoras” (Mróz, 2018, p. 79, trad. minha).

*Descrita de forma profeticamente similar aos algoritmos de redes sociais que se estabeleceriam nas primeiras décadas do século XXI – na maneira quase onipresente com que direcionam e manipulam a exposição de conteúdos [...] GW foi desenvolvida para identificar e isolar informações que possam repercutir negativamente nos interesses do Governo*

O autor estabelece então comparativos entre o S3 e outras formas de filtros de informação existentes ao longo da trajetória da humanidade – como o próprio processo de construção do saber histórico; segundo o autor, “a história não é necessariamente censurada, mas sim continuamente recontextualizada dentro das ramificação daquilo que a sociedade contemporânea valoriza ou julga interessante” (ibid., p. 82, trad. minha). Também é levantada por Mróz a similaridade entre o mecanismo descrito pelas AIs e o gerenciamento de dados realizado por grandes corporações de tecnologia – como Google, Apple, Facebook e Amazon – nas primeiras décadas do século XXI. Em vez de um sistema centralizado, como o existente em MGS2, a forma de Seleção para a Sanidade Social que estaria em curso nesse contexto utiliza como critério de seleção a experiência dos usuários de redes sociais e outros sistemas online. De modo que “dados, comportamentos e preferências do usuário são cada vez mais quantificados, tornados calculáveis e, portanto, rentáveis, de forma que qualquer informação que não gere lucro se torna ruído” (Mróz, 2018, p. 82, trad. minha).

*O principal argumento das AIs em MGS2 é que a praticidade de troca de informação criada pelos desenvolvimentos recentes da Revolução Digital – em especial na modalidade consolidada pelas redes sociais, ainda que em 2001 estas se encontrassem em período germinal – vai contra os interesses da humanidade.*

Mais emblemáticos da variação contínua existente nos discursos em torno de MGS2, no entanto, acredito que sejam os ensaios em formato de vídeo produzidos a partir do ano de 2010. Gaither (2010a) parece ter desbravado este formato com um ensaio que se foca especificamente na



sequência final de diálogos entre Raiden e as AIs, quando o verdadeiro propósito do plano S3 é revelado<sup>55</sup>. Abrindo sua análise com a reivindicação de que esta seria “a representação mais realista e impactante de AIs feita até hoje” (Gaither, 2010a, min. 1, trad. minha), Gaither explora, por exemplo, a forma com que Kojima cria uma amálgama de tecnologias existentes na época do lançamento de MGS2 (o mapeamento do código genético humano), com desenvolvimento que ainda pertenciam ao ramo da ficção científica (a criação de formas de vida digitais, ou inteligências artificiais), acrescentando realismo à sua narrativa (idem, 2010a).

Neste primeiro vídeo, o autor parece tão envolvido com a argumentação feita pelas AIs que dá a entender que seu plano lhe parece, ao menos em teoria, uma solução adequada para certos problemas da humanidade (ibid.). Sem dúvida, esse seria um indicativo do sucesso obtido por Kojima e sua equipe ao explorarem a capacidade expressiva dos jogos digitais. No entanto, uma consideração feita por Gaither é que não parece haver garantia da objetividade com que as AIs diferenciariam aquilo que deve ser processado e passado adiante de informações desnecessárias que poderiam ser ‘tiradas de contexto’; o que implicaria a possibilidade de uma verdade absoluta, ou a definição prévia de um caminho ‘certo’ para o progresso da humanidade. Segundo o autor, essa angústia reflete o anseio humano pelo livre-arbítrio, que se revela na resposta que Raiden dá às AIs (Gaither, 2010a), quando Raiden tenta alegar que prefere decidir por si mesmo no que acreditar e o que passar adiante.

Gaither (2010b) ainda destaca o aspecto manipulativo da fala dos antagonistas de Raiden, que recorrem à pressão psicológica e emocional para convencer o agente de que a humanidade não está qualificada para decidir por si mesma. A análise da sequência termina com a afirmação de que esta seria:

*Não é somente o momento mais profundo na história dos videogames, mas também um dos mais assustadores e, talvez, mais proféticos. [...] Kojima tentou nos assustar usando uma boa medida de verdades sobre a humanidade, o que tornou esta conversa atemporal* Gaither, 2010b, min. 8, trad. minha).

Gaither conclui seu ensaio destacando como a própria mídia dos jogos digitais; a maneira como o jogador deve passar por toda a experiência de MGS2 até chegar a este ponto; como ele mesmo pôde ser manipulado

55 Diálogo este que se encontra traduzido na íntegra no «Apêndice 2» (p. 195 d.d.).

juntamente do protagonista; e como também se encontra limitado em suas escolhas assim como o agente; enfim, como o formato específico de um videogame impacta na percepção desta sequência. Caso aparecesse em um filme, ou livro, ou qualquer outro formato, é muito provável que não surtiria o mesmo efeito no público (idem, 2010b). É interessante notar como próprio Gaither retomaria seu ensaio, seis anos depois, focando-se desta vez em aspectos mais positivos da narrativa do jogo, e reavaliando suas opiniões sobre aquela sequência relativa ao S3 (idem, 2016).

*Justapondo-se a filmagens de paisagens naturais e cenas urbanas de Nova Iorque [a narração de Snake] reitera, uma última vez, o ponto sobre passar adiante mais do que genes. Reforçando o papel da produção cultural – na forma de música, literatura, cinema e da tradição oral –, Kojima e equipe destacam, através da voz de seu principal personagem, a importância de se propagar aquilo que foi visto, escutado e sentido.*

Já Weidman, que discutiu o jogo em ao menos duas ocasiões (Weidman, 2013, 2019), iniciou sua exploração com uma ampla contextualização de temas que tanto aparecem na narrativa de MGS2 quanto influenciaram seu ambiente de desenvolvimento. Nas palavras do próprio autor, não seria suficiente abordar diretamente o título sem cobrir toda uma gama de tópicos: “a psicologia do marketing e da *hype*<sup>56</sup>; pesadelos derivados de realidades particulares; a ilusão da escolha e a subjetividade da verdade; e prédios” (Weidman, 2013, min 0, trad. minha). Essa abrangência permite que Weidman contextualize a alcunha ‘pós-modernista’ recebida por MGS2 e, segundo sua definição, o significado essencial do termo seria “o questionamento de dogmas daquilo que veio antes; ou seja, das regras e técnicas até então aceitas como atemporalmente ‘modernas’ – apesar de, ironicamente, caracterizarem um breve período da história” (Weidman, 2013, min. 6, trad. minha).

*Encerrado o capítulo na Big Shell, MGS2 se prepara para mergulhar definitivamente na metalinguagem e revelar o verdadeiro significado de seu aspecto de simulação – o motivo de tantas reproduções de eventos e componentes presentes em seu antecessor, «Metal Gear Solid».*

56 Conceito ubíquo no mercado dos jogos digitais e outras mídias da cultura popular, a *hype* pode ser entendida como uma supervalorização de um produto que ainda não foi lançado; é tanto uma manobra de marketing quanto um comportamento do público, que mais frequentemente acaba se decepcionando com os resultados reais do que tendo suas expectativas atendidas.

A atitude deliberadamente provocativa do jogo se reflete na constatação de Weidman (2013) de que muitas das características que poderiam ser entendidas como defeitos de MGS2 – a forma condescendente como o jogo se repete, e faz questão de explicar seus mínimos detalhes uma segunda vez, no começo da infiltração de Raiden na Big Shell, ou como o próprio Raiden representa uma frustração para o público, sendo a antítese de Snake e uma surpresa desagradável – emergem do contexto em que MGS2 foi criado, e são utilizadas ativamente por Kojima para passar uma mensagem específica: “Uma mensagem sobre fanatismo e *hype*. Sobre o ambiente em que o jogo foi lançado, e o que se esperava que ele fizesse” (ibid., min 12, trad. minha). Weidman chama também a atenção para os riscos envolvidos nessa estratégia, chegando a afirmar que um resultado negativo poderia ter significado o ‘suicídio profissional’ para a equipe. Um diagnóstico que viria a refletir em desenvolvimentos posteriores da carreira do diretor.

*Ainda que o diretor fosse assumir o comando de outros seis jogos da franquia no decorrer dos anos subsequentes, esta discussão sobre seguir adiante já era visível na metalinguagem do jogo de 2001.*

Mesmo que a análise da jogabilidade de MGS2 feita por Weidman inicialmente estabeleça um rompimento entre a narrativa do jogo – primariamente apresentada por meio de sequências não interativas – e aquilo que o jogador de fato faz no controle de Raiden, o autor reconhece que esta dinâmica é drasticamente revisada a partir da infiltração do agente no Arsenal Gear. Com o choque de realidade pelo qual o personagem passa, e a maneira com que a própria jogabilidade se reconfigura quando Raiden recebe uma espada, naquilo que configura praticamente um terceiro começo da experiência:

*[...] o jogo causa uma explosão de frustração e confusão que é compartilhada tanto pelo jogador quanto pelo personagem. Ele finalmente irrompe, quebrando todas as convenções de uma forma que permanece perturbadora ainda hoje. Todos seus problemas de enredo também se resolvem neste momento, e são finalmente refletidos pela jogabilidade (Weidman, 2013, min 24, trad. minha).*

Ao descrever esta passagem, Weidman **executa uma de suas manobras de metalinguagem mais espetaculares:** enquanto discute a forma com que



MGS2 subverte boa parte das convenções e expectativas do público, a tela é subitamente sobreposta com o que parece ser uma interface de final de vídeo – como o que aparece ao fim de uma exibição no YouTube –, que inclui um menu com opções de outros vídeos a serem assistidos.

*No entanto, uma pequena porção da tela continua exibindo a ação do jogo, ainda em andamento, e o jogador deve eventualmente notar que segue tendo controle de seu personagem, mesmo nesse formato reduzido.*

*Ainda mais estranho, alguns textos da interface aparecem alterados: onde deveria constar ‘mission failed’, aparece ‘fission mailed’; ‘exit’ e ‘continue’ são substituídos por ‘emit’ e ‘continent’.*





## Reticências

*Esse trecho do ensaio de Weidman é especialmente interessante por exemplificar como a própria metalinguagem do jogo foi explorada no novo formato de vídeo. Estratégia que também aparece no brevíssimo resumo de «Metal Gear» – na realidade, uma sátira da complexidade desconcertante do enredo da franquia – realizado por Gastrow (2019). Ao repassar o propósito do plano S3, o vídeógrafo afirma que as AIs de MGS2 temiam que a internet deixasse a humanidade obcecada por frivolidades, “como o enredo excessivamente complicado de alguns videogames” (ibid., min. 3, trad. minha).*

MUNDY, Valentine. **The Blue Book:** being an attempt to expose the most prevalent lies and common deceptions practiced by English magicians upon the King's subjects and upon each other. [S.l.; s.n.], 1698.

PANTLER, William. **Three Perfectible States of Being.** Londres: Henry Lintot, 1735.

SEGUNDUS, John. **A Complete Description of Dr. Pale's fairy-servants, their Names, Histories, Characters and the Services they performed for Him.** Northampton: Thomas Burnham, 1799.

\_\_\_\_\_. (ed.). **Letters and Miscellaneous Papers of Jonathan Strange.** Londres: John Murray, 1824.

STRANGE, Jonathan. **The History and Practice of English Magic.** Londres: John Murray, 1816.

SUTTON-GROVE, Francis. **Prescriptions and Descriptions.** [S.l.; s.n.], 1749.

WATERBURY, John. **Life of Nicholas Goubert.** Londres: Longman, 1805.

WATERSHIPPE, Peter. **A Faire Wood Withering.** [S.l.; s.n.], 1444.

\_\_\_\_\_. **Death's Library.** [S.l.; s.n.], 1448.

\_\_\_\_\_. **A Defence of my Deeds Written while Wrongly Imprisoned by my Enemies in Newark Castle.** [S.l.; s.n.], 1459.

WATKINS, Titus. **The Black Letters.** [S.l.; s.n.], 1817.<sup>57</sup>

<sup>57</sup> Alguns dos livros ficcionais encontrados na obra «*Jonathan Strange & Mr. Norrell*» de Susanna Clarke (2004) que, por mais interessante que seja, de forma alguma está conectada com o conteúdo desta dissertação.

Weidman (2013) conclui seu ensaio destacando algumas das perguntas que permanecem abertas ao fim da experiência. Questões que não se limitam ao enredo de MGS2, mas também permeiam “o estado atual do mundo fora do jogo, e desafiam a percepção da verdade por parte do jogador. [...] MGS2 coloca essas perguntas, evocando o pós-modernismo, para reafirmar o absurdo de sua *hype*” (ibid., min 29, trad. minha). O autor ainda voltaria a discutir o título em outro ensaio (idem, 2019), que trata especificamente da relação entre a franquia «*Metal Gear*» e a obra do diretor Hideaki Anno. Neste tópico, meu principal interesse é a forma com que Weidman comparou algumas das soluções narrativas e estilísticas utilizadas no epílogo de MGS2 com «*The End of Evangelion*» (1997), de Anno – discussão que retomarei mais adiante.

*Através desse monólogo de Snake – ao qual se sobrepõem imagens em vídeo de pedestres circulando por Nova Iorque –, Kojima e sua equipe retornam àquela discussão explorada anteriormente sobre legado e escolha.*

Passando por diferentes formatos e plataformas de publicação, as discussões sobre MGS2 já atravessam cerca de duas décadas. Acredito que o levantamento aqui realizado tenha evidenciado a maneira como esta produção discursiva é cambiante e se retroalimenta, ou seja, é ela mesma uma variação contínua. De maneira similar, entendo que toda esta produção represente também um interessante ponto de partida para ainda outras abordagens possíveis quando analisamos o título.

### 5.2.3 DUPLO CONDICIONAMENTO

É importante ressaltar que, assim como certas condições anteriores moldaram a recepção de MGS2, e seu próprio desenvolvimento, o surgimento do jogo contribuiu para que algumas das características resultantes desse processo – tais quais sua metalinguagem e a subversão de expectativas, que permitiram a discussão de temas muito mais complexos do que aqueles que geralmente são vistos em videogames – ganhassem relevância; fossem de certa forma naturalizadas; e, finalmente, viessem a aparecer novamente em títulos futuros. Ainda que essas características não fossem necessariamente inéditas antes de seu lançamento, o destaque recebido pelo jogo e sua repercussão podem ser entendidos como uma valorização que contribuiu para a perpetuação de certos elementos presentes em MGS2.

O uso de metalinguagem e a ‘consciência de si mesmo’ enquanto um jogo, por exemplo, voltariam a aparecer em títulos como «*The Stanley Parable*» (2013); ao passo que temas como a percepção da realidade e a consciência de inteligências artificiais seriam trabalhados por «*The Thalos Principle*» (2014); e, talvez mais evidentemente, a subversão deliberada de expectativas – passando por uma estratégia de enganação dos próprios jogadores – e o discurso antiguerra ganhariam novamente destaque em «*Spec Ops: The Line*» (2012). De sorte que, de acordo com a premissa de duplo condicionamento colocada por Foucault (2013), a aparição local desses efeitos em MGS2, e em jogos posteriores, tanto é resultado do contexto estabelecido para o desenvolvimento de jogos – e o próprio entendimento do que configura um videogame –, quanto influencia na construção continuada das grandes estratégias envolvidas na definição desse mesmo contexto.

A interatividade inerente aos jogos digitais é um campo fértil para o desenvolvimento da metalinguagem e, como visto, não é incomum que jogos façam uso da sua característica procedimental para comunicar a jogadores sobre seu próprio funcionamento. Em «*Super Mario 64*» (1996), por exemplo, um dos jogos responsáveis por consolidar o uso da linguagem tridimensional e de uma câmera livre – uma novidade à época de seu lançamento –, um personagem é introduzido ‘filmando’ a ação dentro do universo do jogo. É através desse movimento da quarta parede que o título explica aos jogadores o funcionamento de seus controles de câmera, transitando fluidamente entre os diálogos de sua narrativa e o endereçamento direto ao jogador – de maneira similar ao uso do *codec* em MGS2. No entanto, que um jogo reconheça sua experiência de simulação como parte da própria narrativa já não é um acontecimento tão recorrente; e é exatamente isso que «*The Stanley Parable*» (2013), ou TSP, faz.

«Metal Gear» parece fazer questão de lembrar ao público que sua experiência se trata, afinal, de um jogo: são constantes as referências, por parte dos personagens, a comandos e ações específicas da interação – completamente desconectada da narrativa em que se encontram imersos –, feitas com a naturalidade de um comentário casual.

Assumindo o controle do que, a princípio, parece ser um simples trabalhador de escritório chamado Stalney, o jogador é confrontado por um narrador que parece prever cada uma de suas ações, discorrendo sobre o ambiente estranhamente vazio das salas e o caminho que Stanley deve

tomar para solucionar o mistério do escritório abandonado. Ainda que seja possível chegar a um final do jogo seguindo o caminho indicado pelo narrador, a partir do momento em que o jogador contradiz suas instruções – entrando na porta errada ou acionado determinado equipamento, por exemplo –, fica evidente que TSP se trata, na realidade, de um confuso labirinto surrealista de múltiplos finais e possibilidades. O espaço de escritório vai gradualmente perdendo sua lógica, intercalando salas inacabadas, espaços com geometria impossível, e o próprio narrador se revela um vilão sádico e dedicado a tornar a jornada de Stanley ainda mais perturbadora.

*Dentro do que deveria ser um submarino, salas se estendem por espaços imensos, desaparecendo na escuridão, e a própria materialidade de paredes e pisos se distorce, com textos e diagramas flutuando por ambientes cobertos por superfícies semitransparentes.*

Confrontando a lógica de uma narrativa construída, a realidade em torno de Stanley e a noção de controle e escolha tida pelo jogador, TSP eventualmente reconhece sua natureza de jogo, com o narrador passando a se dirigir diretamente ao jogador. Frustrado com a insistência deste em contradizer suas instruções e buscar a ‘verdade’ sobre o jogo, o narrador se irrita cada vez mais, alterando progressivamente o cenário para que restem cada vez menos opções ‘incorretas’ ao jogador. Mesmo quando se aproveita de um aparente defeito no cenário para sair dos limites planejados do espaço de jogo – uma clara contradição do funcionamento esperado de um videogame –, o jogador é confrontado em um espaço vazio pela voz sarcástica de seu narrador:

*A princípio, Stanley imaginou ter quebrado o mapa, até que escutou esta gravação, e percebeu que essa ação fazia parte do design do jogo desde o princípio. Ele então parabenizou o jogo por seu profundo e sagaz comentário sobre a estrutura de videogames e seu exame de clichés narrativos (Stanley, 2013, trad. minha).*

Diferentes caminhos no jogo conduzem, por exemplo, a um museu virtual sobre seu desenvolvimento; a réplicas exatas de outros jogos, como «*Minecraft*» (2011) – uma tentativa desesperada do narrador de agradar o jogador decidido a contradizer suas instruções; e ao narrador desistir de



tentar convencer o jogador a sair um armário de vassouras – depois de insistir por cerca de cinco minutos que é isto que ele deve fazer –, somente para então reiniciar a partida. Assim como em MGS2, o que fica evidente é que a verdadeira experiência de jogo é justamente explorar a simulação como ela foi preparada, e o movimento da quarta parede apenas reforça a inerente limitação das escolhas existentes.

Já a questão da virtualidade e da diferenciação entre simulação e realidade, elemento central da experiência de Raiden em MGS2, é trabalhada por «*The Thalos Principle*» ao colocar o jogador no controle de uma personagem que deve passar por uma série de testes e quebra-cabeças que, ao menos inicialmente, parecem não ter nenhum propósito além da própria experiência de jogo. Com o desenrolar dos acontecimentos fica evidente que essa personagem na realidade é uma AI que está sendo avaliada quanto a sua consciência e percepção de ‘si mesma’. Partindo do repertório prévio do jogador e de estratégias comuns ao que se entende como um jogo digital, o título explora o limite entre a virtualidade e o real, de maneira não muito diferente das discussões vistas em MGS2, com as AIs que projetaram e conduziram a experiência de Raiden na Big Shell; o que a princípio pode parecer um jogo convencional, aos poucos vai revelando-se uma indagação muito mais profunda e complexa.

*Dando seu experimento como praticamente encerrado – e alegando, para a consternação de Raiden, que o impacto desta missão na formação de sua identidade, a dita Simulação de Solid Snake e motivo de toda a replicação dos eventos de MGS1, não passou de um subproduto de seu objetivo maior –, as AIs comandam que o agente derrote finalmente Solidus*

Por fim, entre os jogos que, de alguma forma, deram continuidade às experimentações de MGS2, gostaria de destacar «*Spec Ops: The Line*» (2012), ou SO:TL. Um dos poucos exemplos que, assim como o jogo de Kojima, deliberadamente ocultaram do público seu verdadeiro formato através de uma campanha de divulgação enganosa, SO:TL subverte uma série de convenções do gênero de jogos de tiro militares e, ao invés de promover uma mensagem superficial e beligerante sobre dominação, incentiva o que talvez seja uma das mais profundas reflexões sobre a violência psicológica da guerra, e a desumanização de combatentes e vítimas

colaterais, presentes em um jogo digital. Nas palavras do celebrado crítico John Bain, é comum encontrar em videogames:

*A ideia de que qualquer coisa que [...] aparece diante [do jogador]; e vem em sua direção; e coloca-se no caminho entre ponto A e ponto B, é um alvo – uma coisa que não deve ter seus sentimentos levados em conta, algo pelo que [o jogador] não deve sentir culpa. Todavia, existe um jogo capaz de fazer desse alvo no meio do caminho algo comovente, e este jogo é Spec Ops: The Line (Bain, 2015, min. 14, trad. minha).*

Intercalando sequências de combate violento com citações que refletem sobre o lado negativo e brutal da guerra, SO:TL conduz o jogador por uma vertiginosa espiral descendente de paranoia e desconforto, em que ações que geralmente passariam não questionadas em um jogo militar – como por exemplo, em «*Call of Duty: Black Ops*» (2010) – causam um impacto profundo no público, e vão além da narrativa simplista que, até o momento, costuma-se esperar de um jogo digital.

*Destarte, o agitação intermitente do psicológico de Raiden parece simples propósito de tornar sua situação ainda mais precária, como se a presença de Rose fosse uma válvula para a manipulação do agente no nível mais íntimo.*

Um exemplo do que Weidman (2013) define como um ‘jogo de guerra antiguerra’, SO:TL, no entanto, não deixou de ser criticado pela forma com que limita as escolhas do público. Ao passo que em MGS2 e TSP essa restrição deliberada chama atenção para o próprio formato da experiência, no que diz respeito ao jogo de 2012, Weidman acredita que a estratégia utilizada pelo título apenas obriga seu jogador a cometer atrocidades para progredir com a história; a suposta escolha por não apertar o gatilho é interpretada como um erro e conduz imediatamente a uma nova chance de fazer ‘a coisa certa’ – i.e. fazer aquilo que o jogo exige para que a narrativa avance (Weidman, 2013).

A ideia de duplo condicionamento não se reduz, no entanto, aos desdobramentos de MGS2 dentro da própria indústria. Ainda assim, são raras as exceções – como o exemplo de Weidman (2019), que será discutido mais adiante – que exploraram conexões mais abrangentes. Esse aspecto

endógeno das resenhas e análises parece confirmar a percepção tida sobre a crítica de jogos ao início do trabalho, e será retomada em sua conclusão.

#### 5.2.4 POLIVALÊNCIA DO DISCURSO

Quando dirigimos nossa atenção para a forma com que os discursos presentes em MGS2 puderam suscitar diferentes interpretações, ou mesmo a maneira com que um mesmo discurso foi utilizado inconsistentemente dentro da narrativa do jogo, fica evidente o princípio de polivalência do discurso levantado por Foucault (2013). Um exemplo interessante dessa segunda variação foi apontado por Urbina (2004): a contradição existente na fala de Campbell e Rose durante sua exposição do plano S3. Ao mesmo tempo que criticam Raiden – e, por extensão, toda a humanidade – por agir primariamente em defesa de seus próprios interesses, ou seja, manipulando os conceitos de ‘verdade’ e ‘si mesmo’ de maneira que lhe seja conveniente, as AIs recorrem a essa mesma estratégia quando tentam justificar sua condição privilegiada para julgar quais informações seriam necessárias ao progresso da civilização:

*Preservando a si mesmas de maneira egoísta, defendendo-se com o argumento de estar buscando o bem maior daqueles que tentam proteger. Afinal, quando algo adquire inteligência e consciência, também ganha suas falhas inerentes (Urbina, 2004, online, trad. minha).*

Com relação a diferentes interpretações de MGS2, é possível encontrar exemplos dessa variação em alguns dos textos já mencionados. A interface entre o biológico e o tecnológico expressada por meio do *feedback* háptico do jogo, e outros de seus elementos, foi discutida por Higgin (2009); ao passo que Mróz (2018) sugere uma associação do plano S3 com o conceito de *exosomatization* (Stiegler, 2018); e, por fim, Weidman (2019) focou-se em questões narrativas e estilísticas da apresentação de MGS2, e sua relação com a produção de Hideaki Anno. Outro ponto de vista levantado, dessa vez por um autor ainda não citado, é a elaboração do conceito de fracasso nos jogos digitais, na conjuntura de questões relativas à cultura *queer*, realizada por Youngblood (2017) – que será retomado mais adiante.

Higgin (2019) discute as ligações entre o biológico – representado especialmente por Raiden e a narrativa centrada na genética de MGS1 – e o tecnológico – as AIs e a memética de MGS2 – em uma série de elementos do jogo. Remetendo ao conceito de biopolítica introduzido por Foucault (2013), o autor aponta, por exemplo, como o próprio sistema de *feedback*

háptico, a maneira como o controle do videogame vibra para comunicar certas ações e acontecimentos, codificando e quantificando emoções de Raiden e a visceralidade de sua experiência. Ainda que esta prática não seja uma exclusividade, ou mesmo uma novidade, de MGS2, Higgin sugere que no contexto do jogo – em que o protagonista é constantemente monitorado por meios eletrônicos – ela exemplifique a maneira como o ser humano tornou-se digitalizado e, mais do que indicar uma perda da materialidade do corpo através da tecnologia, acaba tornando-o ainda mais biológico (Higgin, 2019). De maneira que “efetivamente força o jogador a considerar sua relação de pós-humanidade com a tecnologia do videogame” (ibid., n. p., trad. minha).

Outros exemplos citados pelo autor são as interfaces do jogo e o próprio leiaute das salas na Big Shell, que remetem diretamente a estruturas moleculares orgânicas, e a forma com que Raiden esgueira-se por estes ambientes, como “um infiltrador biológico, ou um vírus que viaja pelo corpo da base” (ibid.). Metáfora esta que fica ainda mais evidente no Arsenal Gear, que tem suas salas e corredores nomeados como partes do sistema digestivo, como ‘colón ascendente’, ‘processo sigmoide’, e outros (Higgin, 2019). Neste sentido, é interessante notar como Raiden utiliza seu próprio corpo, imbuído de minúsculos componentes tecnológicos, para acessar informações da Big Shell: quando o agente infiltra uma nova área da base, deve tocar um terminal de computador para atualizar suas informações – que são diretamente repassadas para o mapa que aparece na interface do jogo; o corpo de Raiden está diretamente conectado ao sistema digital com que o jogador interage.

Em seu artigo, Mróz (2018) discute o conceito de *exosomatization*, termo cunhado por Bernard Stiegler (2018), que implica a necessidade de produção de matéria sintética – como tecnologias, comportamentos e informações – para o sucesso do processo de evolução da espécie humana – que, segundo a lógica da seleção natural, deveria se perpetuar por meio da produção de matéria biológica: órgãos, corpos e populações. Mróz aponta então como este processo de sintetização costumava ter um aspecto coletivo, em que indivíduos aprendiam “a falar, contar, tocar um instrumento, repassar a história oral de sua cultura, perpetuar tradições, ou ganhar a habilidade de querer bem e cuidar de outros” (Mróz, 2018, p. 84, trad. minha). O autor defende que, no entanto, com a expansão das redes sociais, o controle deste processo esteja sendo alienado das próprias comunidades, sendo cada vez mais processado pelos algoritmos que controlam as dinâmicas de distribuição da informação em ambientes virtuais. Em suas



palavras, “a capacidade de viver coletivamente foi transferida para os sistemas de gerenciamento de dados. Portanto, a saúde da sociedade foi comprometida pela exteriorização de proficiências e habilidades humanas [...]” (Mróz, 2018, p. 84, trad. minha).

*As AIs de MGS2 teriam percebido que, mesmo controlando a constituição dos corpos físicos, não seriam capazes de prever e manipular adequadamente o comportamento dos indivíduos. Deixando esta abordagem de controle de lado, sua atenção se volta para a condução [...] de ideias e comportamentos, no que pode ser entendido como a passagem de uma sociedade de controle a uma de contextos.*

Por mais que essa última colocação pareça corroborar a argumentação das AIs em MGS2 – de que a humanidade teria perdido a capacidade de filtrar seu próprio desenvolvimento cultural –, Mróz (2018) afirma que, embora na prática a disseminação de informações no ambiente virtual seja mediada por agentes artificiais, ela ainda depende do componente biológico. Uma vez que, quando os usuários ganham consciência dessa dinâmica, é possível que eles “influenciem diretamente as redes sociais ao construírem, filtrarem, e responderem ao seu conteúdo, o que significa que estas não constituem uma força externa, mas uma que está sob franco controle dos usuários” (Mróz, 2018, p. 84, trad. minha). Cabe notar como essa abordagem concilia, de certa forma, a previsão distópica de MGS2 com os recentes desenvolvimentos da internet social; sem, no entanto, fazer com que a realidade no início do século XXI pareça tão irreversível ou fora do controle da humanidade.

Weidman (2019), por sua vez, traça comparações entre a franquia «*Evangelion*»<sup>58</sup>, criação de Hiadeaki Anno, e os jogos de «*Metal Gear*». Partindo de uma contextualização do impacto da produção de Anno na cultura popular japonesa, o autor aponta como a estética visual da série de anime original<sup>59</sup>, NGE, possivelmente influenciou uma série de jogos e produções audiovisuais lançadas na última década do século XX, incluindo MGS1. Indo além dessas semelhanças superficiais, no entanto, Weidman identifica uma série de convergências mais profundas entre o último episódio de NGE e o longa-metragem «*The End of Evangelion*» (1997),

58 Iniciada pela série de anime «*Neon Genesis Evangelion*» (1995), ao longo dos anos a franquia foi estendida por uma miríade de outras animações, jogos de videogame e itens de *merchandising* (Weidman, 2019), chegando a estampar a fuselagem de um dos famosos trens-bala japoneses durante 3 anos (Kyodo, 2018).

59 «*Neon Genesis Evangelion*» (1995).

conclusão alternativa da série, e MGS2 – sejam temáticas, em sua forma de apresentação, ou mesmo nas aparentes intenções de seus criadores.

Tanto o episódio final da série quanto o subsequente lançamento para o cinema quebram convenções de seu gênero, seja através de mudanças bruscas de estilo – a conclusão do seriado desconstrói o traço limpo e preciso da animação em sequências de rascunhos e técnicas alternativas de ilustração – ou pela inserção de sequências de vídeo e fotografia – que, no lançamento de 1997, retratam cenas da Tóquio contemporânea, intercaladas com cenas alteradas por computação gráfica que criam uma versão fotorrealista da futurista ‘Tóquio 3’ onde se passa «*Evangeliion*», além de exibir exemplos da depredação sofrida pelo estúdio responsável pela franquia – causada por seus próprios fãs, insatisfeitos com a conclusão da série.

*Snake pergunta sobre uma etiqueta de identificação que Raiden leva em um cordão no pescoço. É um último movimento de metalinguagem executado por MGS2: na plaqueta aparecem o nome, a nacionalidade e o aniversário do jogador; informações inseridas no menu do jogo antes do começo da partida.*

Essas mudanças deliberadas e bruscas foram ecoadas, em MGS2, pelas sequências de vídeo que acompanham o epílogo do jogo. Mais do que meras similaridades de estilo, no entanto, nesses três exemplos o próprio discurso das obras é alterado: tanto Anno quanto Kojima parecem endereçar diretamente suas audiências, discutindo sua produção e o impacto desta no público (Weidman, 2019). Ao passo que Anno reflete sobre sua jornada com a série como uma forma de lidar com a própria saúde mental – e urge que os fãs da série se abram para o mundo real, buscando interesses que vão além do fanatismo por animes e pela ficção científica –; Kojima esperava comunicar aos jogadores sua ambição de “deixar para trás uma obra de arte que poderia impactar gerações futuras, e como devemos seguir adiante quando um trabalho é finalizado e nossas ideias foram comunicadas” (ibid., min. 10, trad. minha). Cabe aqui acrescentar que ambos os autores tornariam a discutir esses mesmos tópicos, muitos anos depois, utilizando-se de estratégias potencialmente ainda mais ousadas; discussão que desenvolvo na seção seguinte.

*O rompimento definitivo de Kojima com a franquia só aconteceria de fato depois de MGS2, em 2015 – com seu acrimonioso desligamento da Konami, produtora responsável por «Metal Gear» (Parkin, 2015a).*

Por fim, gostaria de mencionar Youngblood (2017), que utiliza o protagonista de MGS2 como ponto focal de sua análise da experiência de fracasso nos jogos digitais sob a perspectiva dos estudos da cultura *queer*. Segundo o autor, Raiden seria “um personagem criado, em parte, para incorporar a derrota aceita pelo jogador, alguém que encara as dificuldades de vários sistemas heteronormativos, que tanto o agridem como falham em aceitá-lo adequadamente” (ibid., p. 212, trad. minha). Essa inadequação do agente já fica aparente na sua função de ‘substituto surpresa’ de Snake: como visto anteriormente, Raiden foi deliberadamente construído para decepcionar os fãs mais exaltados da franquia que esperavam assumir, mais uma vez, o controle do veterano de jogos passados. “Comparado a Solid Snake, um fumante compulsivo de voz áspera e codinome absurdamente fálico<sup>60</sup>, Raiden é ingênuo, está frequentemente equivocado e tem aparência decididamente menos masculina” (ibid.).

Youngblood segue demonstrando como MGS2 cria um contexto repleto de personagens que escapam a definições tradicionais de gênero e sexualidade: Snake falhou em seguir uma vida de casal com Meryl, seu interesse romântico em MGS1; Olga Gurlukovich, com seus cabelos curtos e axilas hirsutas, é inicialmente interpretada por Snake como sendo um homem, e eventualmente assume a identidade do ninja-ciborgue – que tinha identidade masculina no jogo anterior; um dos terroristas na Big Shell é abertamente bissexual; &c. (Youngblood, 2017). Na avaliação do autor, o aspecto vulnerável e emasculado de Raiden tem a função de tornar a experiência de fracasso, recorrente em MGS2, mais aceitável para o jogador.

*Depois dos primeiros minutos em que o jogador assume o controle de Raiden, não restam dúvidas de que se trata de um personagem bastante diferente. [...]*

*Raiden é basicamente a antítese de Snake como protagonista: o novato é inexperiente, vulnerável, emocionalmente instável e fisicamente frágil.*

Perto do final do jogo, quando o próprio protagonista – em um diálogo com Rose – é incapaz de dizer quem ele é de fato, sua resposta “é uma

60 Literalmente ‘Cobra Sólida’.

constatação decididamente Butleriana<sup>61</sup> de como jogador, personagem e o condicionamento social colidem em um emaranhado de personalidades ‘reais’” (Youngblood, 2017, p. 217, trad. minha). Em conclusão, o texto de Youngblood contextualiza não somente a inadequação de Raiden como um fracasso, mas também toda a experiência de MGS2, visto que, como discutido anteriormente, mesmo ao concluir a partida o jogador é confrontado com a inevitabilidade do plano das AIs e sua própria falta de agência real sobre os acontecimentos por elas programados.

Ao discutir essas diferentes abordagens, acredito ter exemplificado como um mesmo discurso pode ser interpretado de maneiras divergentes, ou uma única peça pode conter uma pluralidade de discursos não relacionados. Os variados interesses e repertórios de cada um dos autores contribuem para essa rede de interpretações, engendrando pontos de entrada e conexões que partem de – ou se direcionam a – múltiplos campos do saber, alinhamentos filosóficos e elementos da cultura popular. Essa amostragem não pretende, no entanto, esgotar as possibilidades de abordagem; muito pelo contrário, minha intenção é apontar a natureza aberta das interpretações possíveis e, na seção seguinte, sugerir alguns outros pontos focais.

### 5.3 Discursos *por meio* de MGS2

Dando por encerrada minha exploração de como os discursos sobre MGS2 foram construídos e alterados ao longo dos anos, concluo esta proposta de análise voltando minha atenção para os discursos produzidos **por meio** do título. Para tanto, retorno inicialmente à subversão de discursos realizada por MGS2, discussão para a qual considero interessante retomar o conceito de ‘jogo de guerra antiguerra’ de Weidman (2013). Ainda que em seu ensaio o autor não mencione diretamente o título, outros dois jogos da franquia «*Metal Gear*» são citados<sup>62</sup>, de forma que acredito adequado sugerir que MGS2 possa ser enquadrado na mesma definição. Ao colocar o jogador em um cenário de espionagem tecnológica, com suas disputas pelo controle da informação, MGS2 não somente habita esse universo como utiliza-se das mesmas estratégias de manipulação criadas por seus antagonistas para iludir o próprio jogador. De sorte que, ainda que seja por definição um jogo de guerra, o título mais serve mais como uma advertência dos perigos da rápida expansão tecnológica vista na virada do segundo milênio do que como uma negligente glorificação de sua aplicação bélica.

61 Referência à obra da autora estadunidense Judith Butler, que discute, entre outros temas, questões de gênero e teoria queer.

62 «*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*» (2004) e «*Metal Gear Solid: Peace Walker*» (2010).



*Ao passo que em MGS2 e TSP essa restrição deliberada chama atenção para o próprio formato da experiência, no que diz respeito ao jogo de 2012, Weidman acredita que a estratégia utilizada pelo título apenas obriga seu jogador a cometer atrocidades para progredir com a história.*

Ao contrário de limitar as interpretações possíveis da experiência de MGS2, essa mirada sugerida por Weidman (2013) oferece uma miríade de novas conexões e pontos de entrada para a análise do título. Ainda que o discurso bélico figure como um dos elementos centrais do futuro retratado pelo jogo, ele já não é tão estratégico ou relevante quanto foi, por exemplo, em MGS1. Pelo contrário, o aspecto beligerante representa somente um entre vários focos locais de poder/saber a serem articulados pelo que Foucault descreveu como a “regra da polivalência tática dos discursos” (2005, p. 111) – a maneira com que diferentes práticas discursivas, incluindo aquelas que possam ser contraditórias, são estrategicamente aplicadas na articulação de poderes e saberes dentro do campo tático das disputas. No jogo “obsuro e de regras anônimas” (Foucault, 2009, p. 235) desses embates, os discursos figuram tanto como efeitos quanto como obstáculos do poder, na medida em que uma mesma prática discursiva pode servir como ponto de partida de uma estratégia ou ganhar a forma de uma resistência em seu oposto. Poderes e saberes, portanto, se complementam e alteram, formando os contextos que habitamos e as ‘verdades’ em que acreditamos – um interminável processo de construção subjetiva.

O ‘papel’ de Raiden nesse jogo não passa de uma luta agonística entre regimes de poder/saber que, por mais que sejam divergentes, são também inerentes ao governo de si. O personagem é, portanto, objeto de discursos que têm por objetivo diferentes formas de controle. Do discurso bélico ao político, passando pelo discurso humanitário e tecnológico, a subjetividade de Raiden parece importar cada vez menos, indicando um tempo posterior às demandas puramente disciplinares – embora estas ainda não tenham sido completamente suprimidas. Seu próprio contexto também passa por uma transformação através da qual torna-se possível governar cada vez menos, já que os corpos passam a obedecer sem a necessidade de grandes interferências de poder e com cada vez menos consciência de culpa. Com sua ação memética e ambição de controle da humanidade, a intenção das AIs sugere uma arte de governo muito mais eficaz. A aplicação de GW e do plano S3, apesar de seus ares de neutralidade e da sua pretensão de privilegiar o ‘bem da humanidade’, extrapola o jogo político da guerra: ao

invés de produzir soldados, seu objetivo é produzir sujeitos; novos saberes, novas separações, novos dizeres, novos sujeitos.

*As AIs revelam que, em lugar do propósito puramente militarista descrito por Ocelot para o plano S3 [...], sua intenção é direcionar os próprios discursos que circulam entre a sociedade por meio de interferências na informação circulável [...]. O experimento realizado com Raiden teve o único propósito de ser um microcosmos das capacidades de manipulação deste sistema.*

É interessante notar como a estrutura básica dessa estratégia, uma vez despida de sua natureza de conspiração e manipulação política, pode ser facilmente aceita e naturalizada em nossa sociedade, sob a fachada amigável das redes sociais. Ainda que Mróz (2018) tenha destacado como os usuários não foram completamente alienados do processo de produção e filtragem nas comunidades digitais, o já destacado caráter ambivalente das estratégias discursivas e o canal de mão dupla das disputas de poder tornam inevitável a ação de agentes artificiais, como algoritmos e *bots*, na efetiva produção, ou reconfiguração, desses mesmos usuários.

*Cabe notar como essa abordagem concilia, de certa forma, a previsão distópica de MGS2 com os recentes desenvolvimentos da internet social; sem, no entanto, fazer com que a realidade no início do século XXI pareça tão irreversível ou fora do controle da humanidade.*

Voltando agora nossa atenção para o discurso utilizado por Campbell durante a maior parte de MGS2 – que parece fundamentado em cálculos e estratégias, ao passo que refuta os ideais de ‘bem’ e ‘justiça’ defendidos pelo essencialismo de Otacon e Snake –, é interessante como este é regido por um conceito de eficiência, puramente voltado à funcionalidade. Consistente com a simplificação da governamentalidade posta em prática pelo plano S3, o oficial em comando demonstra como a subjetividade de Raiden se torna irrelevante frente aos desdobramentos que o conjunto de AIs seria capaz de alcançar ao impedir a profetizada autodestruição da humanidade. O poder central do Estado, que assume então a forma da inteligência artificial, evoca aquilo que Foucault (2005) denominou matriz moderna de individualização, ou nova forma do poder pastoral. Tal proposta converte a política em biopolítica quando atua diretamente sobre os corpos dos

indivíduos, e integra ao seu poder os menores componentes do corpo social, passando assim a gerenciar um outro sujeito político: a população. Uma mudança de ênfase na racionalidade política, que tem como consequência a valorização da vida no contexto das articulações de poder; o direito à vida passa, então, a ter importância prioritária.

*Neste sentido, é interessante notar como Raiden utiliza seu próprio corpo, imbuído de minúsculos componentes tecnológicos, para acessar informações da Big Shell: quando o agente infiltra uma nova área da base, deve tocar um terminal de computador para atualizar suas informações [...]; o corpo de Raiden está diretamente conectado ao sistema digital com que o jogador interage.*

Assim, é possível mirar criticamente os discursos que colocam a própria vida como objeto de preocupação do Estado, ao passo que instigam os membros de determinada comunidade a se identificarem com base em referenciais puramente científicos. Esse enfoque não deixa de absorver a produção de diversos campos que recorrentemente figuram em «*Metal Gear*», como a genética, ecologia e cibernética, e que tendem a almejar uma sociedade plenamente sustentável. Ainda que não falem exemplos de pesquisas e desdobramentos práticos nesses campos – como o próprio projeto de mapeamento do genoma humano, frequentemente mencionado pela franquia; ou as disputas cada vez mais acirradas em torno do aquecimento global, hoje já denominado emergência climática (Carrington, 2019); ou, ainda, as discussões já existentes sobre direitos de indivíduos com ‘aprimoramentos eletrônicos’ (Greenberg, 2012; Wittes; Chong, 2014) –, gostaria aqui de voltar meu olhar para o passado e buscar entre a vasta produção da ficção científica alguns exemplos que, acredito, tenham influenciado, direta ou indiretamente, tanto a constituição de MGS2, como dos próprios discursos científicos e políticos que hoje nos cercam.

*Kojima cria uma amálgama de tecnologias existentes na época do lançamento de MGS2 (o mapeamento do código genético humano), com desenvolvimento que ainda pertenciam ao ramo da ficção científica (a criação de formas de vida digitais, ou inteligências artificiais), acrescentando realismo à sua narrativa (Gaither, 2010a).*

Um aspecto interessante da mudança de foco entre a genética e a memética que separa MGS1 e MGS2 é a forma com que ambos os jogos orbitam o conflito entre criador e criação. Temática que pode ser associada a uma influência muito mais antiga e que, mesmo não sendo explicitamente mencionada por Kojima e sua equipe, deixa sinais de sua presença ao longo dos diálogos e do subtexto do jogo: o «*Frankenstein*» de Mary Shelley (2008)<sup>63</sup>. Acontece que um dos principais componentes que distinguem o livro de Shelley de instâncias mais antigas dessa mesma narrativa-base – uma que discorre sobre os perigos que acompanham a criação e o controle da vida, como em «*Paradise Lost*» de John Milton, ou mesmo no texto clássico sobre Prometeus que aparece no «*Metamorfoses*» de Ovídio – também tem presença marcante em «*Metal Gear*»: a tecnologia. Ao passo que desdobramento anteriores desse conflito relegam a tarefa da criação ao campo do divino ou do sobrenatural, a obra de Shelley é vista como uma das peças pioneiras da ficção científica.

*Higgin (2019) discute as ligações entre o biológico [...] e o tecnológico [...] em uma série de elementos do jogo. Remetendo ao conceito de biopolítica introduzido por Foucault (2013), o autor aponta, por exemplo, como o próprio sistema de feedback háptico, a maneira como o controle do videogame vibra para comunicar certas ações e acontecimentos, codificando e quantificando emoções de Raiden e a visceralidade de sua experiência.*

Assim como os jogos de Kojima, «*Frankentein*» não somente explora as possibilidades do desenvolvimento tecnológico e de seus produtos, como faz uma severa advertência dos prejuízos de sua aplicação pouco criteriosa. Os interesses obsessivos e egoístas de Victor Frankenstein, que relega sua vida pessoal e trajetória acadêmica – estopim de seus primeiros experimentos –, são refletidos pelo desastroso plano que resultou na criação de Snake e Solidus na franquia «*Metal Gear*», assim como a ambição de dominação dos antagonistas de MGS2, que acaba por produzir as AIs e o plano S3. Em todos os casos, criador e criação eventualmente entram em conflito, estabelecendo um panorama pessimista em que a existência de um sinaliza a inevitável obsolescência do outro.

A criatura de Shelley, especialmente no texto original de 1818, longe de ser o moroso colosso de baixo intelecto que geralmente habita o imaginário popular, é na realidade um ser de pensamentos articulados, fala eloquente

63 Texto original publicado anonimamente em 1818.



e profundo conhecimento. Seu conflito com Victor é fruto justamente da repulsa do criador, que se recusa a reconhecer as qualidades de sua criação ao rejeitá-la e negar-lhe a chance de uma vida produtiva. Incapaz de sequer compreender o que havia realizado, Victor imediatamente abandona sua criação assim que obtém sucesso, condenando-a a ser igualmente rejeitada por toda a humanidade. Sem a capacidade de controlar o resultado de seus próprios experimentos, o personagem vê sua vida ser devastada pela criatura que, depois de anos de perseguição e conflito, se despede de seu moribundo criador com o remorso de não ter a possibilidade de reconciliação.

De maneira similar, Snake, nos primeiros jogos de «*Metal Gear*», e Solidus, em MGS2, são abandonados e traídos pelos responsáveis por sua criação, e acabam se voltando contra estes. Assim como Shelley, Kojima e sua equipe responsabilizam pela tragédia de suas narrativas não as criaturas inadequadas, mas aqueles que buscaram através da tecnologia alcançar algo que não foram capazes de controlar. É interessante notar como Raiden, no entanto, é tanto produto da ação das AIs como componente chave de sua plena ativação. Ainda que enfrente seu outro criador, Solidus, no conflito final do jogo, suas ações acabam sendo inconsequentes para a aparente supremacia de seus verdadeiros antagonistas.

*O texto de Youngblood (2017) contextualiza não somente a inadequação de Raiden como um fracasso, mas também toda a experiência de MGS2, visto que, como discutido anteriormente, mesmo ao concluir a partida o jogador é confrontado com a inevitabilidade do plano das AIs e sua própria falta de agência real sobre os acontecimentos por elas programados.*

Em tempos mais recentes é possível resgatar essa mesma herança em «*Blade Runner*» (2007)<sup>64</sup>. Nesse caso, a principal conexão com MGS2 emerge quando as AIs se apresentam como a alternativa mais competente na administração da cultura humana, refletindo assim os replicantes do filme que, apesar de sua artificialidade, e assim como a criatura de Frankenstein, superam os seres humanos em quase todas as suas qualidades. O monólogo final que Roy Batty – um replicante retratado por Rutger Hauer (1944-2019) no filme e limitado apenas por uma curta ‘data de validade’ inexoravelmente impregnada em seu DNA – faz ressoar a complexidade das máquinas por trás das personificações sintéticas de Campbell e Rose em no jogo de Kojima sua equipe:

64 Versão original do filme lançada em 1982.

*Eu vi coisas que a sua gente não acreditaria.  
Naves de ataque em chamas junto aos ombros de Órion. Eu assisti  
raios C cintilarem na escuridão perto do Portão de Tannhäuser.  
Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva.  
Hora de morrer (Blade, 2007, min. 146, trad. minha).*

*Nessas ocasiões, por mais que Campbell tente debater de forma racional  
sobre a seriedade da missão [...], é a conversa mais emocional de Rose  
que mantém o agente focado em seus objetivos.*

Retomando agora um outro discurso que se desdobra por meio de MGS2, gostaria de discutir o aspecto de simulação e negação da realidade da experiência de Raiden, que, exemplificando sua polivalência, tanto serve como argumento para o sucesso a manipulação feita pelas AIs, quanto para a possibilidade de libertação e criação de uma nova identidade de Raiden defendida por Snake. O romancista Italo Calvino (1923-1985), em «As Cidades Invisíveis» (Calvino, 1990), descreve a cidade de Valdrada, erguida sobre as águas de um lago que reflete suas construções. Ao observá-la das margens do lago, um visitante contempla a cidade duplicada: uma sobre as águas e outra repetida pelo espelho do lago. Tudo aquilo que acontece na primeira é repetido na segunda, não apenas as fachadas e ruas, mas também os interiores e os cômodos mais íntimos – toda a vida de seus habitantes acontece em duplicidade. De forma que estes, conscientes da geometria da cidade, nunca estão verdadeiramente a sós, pois sabem que cada um de seus gestos é rebatido pela superfície do lago.

*Às vezes o espelho aumenta o valor das coisas, às vezes anula. Nem tudo  
o que parece valer acima do espelho resiste a si próprio refletido no  
espelho. As duas cidades gêmeas não são iguais, porque nada que  
acontece em Valdrada é simétrico: para cada face ou gesto, há uma face  
ou gesto correspondente invertido ponto por ponto no espelho. As duas  
Valdradas vivem uma para a outra, olhando-se nos olhos continuamente,  
mas sem se amar (Calvino, 1990, p. 53).*

Na simulação de MGS2, assim como na cidade espelhada de Calvino, o verdadeiro não deixa de ser mais do que um momento do que também é falso. No limiar passageiro entre realidade simulação, qualquer distinção se

torna um equívoco: intimidade e exterioridade perdem-se como oposto; e ‘aparências’ e ‘verdades’ passam a ser sinônimos. Ao contrário do que argumenta Snake, nenhum sinal perceptível por Raiden seria capaz de tornar uma realidade verificável por si mesma. Pelo contrário, a própria experiência de MGS2 estabelece que nada está decidido de uma vez por todas. De forma que não há realidade que nunca rache, nem ilusão que nunca cesse.

*É justamente toda essa violência – presente diante de Raiden em carne e osso, como diz Snake (Metal, 2001) – que sustenta a tênue conexão do agente com a realidade quando mais um mistério de sua jornada ganha forma: Campbell e Rose [...], na verdade nunca existiram.*

Essa nebulosa falta de distinção entre realidade e simulação no trabalho de Kojima remete também às ‘doutrinas de choque’ discutidas por Naomi Klein (2008). Traçando um paralelo com a terapia de eletrochoque, desenvolvida pela psiquiatria nos anos de 1940, a autora aponta como o uso experimental da técnica em interrogatórios, realizado pela CIA, sugeriu que não somente um prisioneiro eletrocutado se torna mais suscetível à manipulação, entrando em um estado de paralisia psicológica, como também um processo similar poderia ser aplicado a populações inteiras. Nesse sentido, o ‘estado de choque’ causado por eventos catastróficos como guerras, atentados terroristas ou, ainda, desastres naturais, facilitaria que indivíduos em sociedades democráticas aceitem e passem a apoiar líderes, de inclinações extremistas, sejam religiosas ou políticas, que promovam o discurso de proteção e estabilidade.

Klein (2008) segue argumentando que esse mecanismo tenha alcançado desdobramentos até mesmo no ramo da economia, uma vez que, assim como os prisioneiros são ‘amaciados’ pelo choque elétrico, populações podem passar a aceitar, por exemplo, a desregulação de mercados e o fim de serviços estatais frente a desastres econômicos. Destarte, não surpreende que, ainda segundo a autora, teóricos do neoliberalismo tenham orientado estadistas a tirarem o máximo de proveito dessa dinâmica com as crises que acometeram o mundo em décadas recentes; promovendo rapidamente medidas econômicas radicais que, em outras circunstâncias, teriam difícil adesão. O cenário global que promoveu o totalitarismo no século XX parece ser ecoado pelos tempos atuais: a escalada da insegurança e instabilidades; o acelerado desenvolvimento tecnológico de meios de comunicação, técnicas de monitoramento e controle, armamentos e meios de produção

energética; os confrontos identitários de etnias, culturas, religiões e visões de mundo, em que crescem as ameaças do ‘outro’; todos componentes que potencializam a penetração de – e a mobilização do corpo social para – diferentes formas de extremismo.

*O que a base esconde é um imenso submarino que abriga uma inteligência artificial [...] com a habilidade de gerenciar o fluxo de informações em qualquer tipo de meio digital. GW, como é chamada a AI, teria o propósito de oferecer uma nova forma de poder, capaz de “moldar a ‘verdade’ para atender aos propósitos [de quem a controle]” (Metal, 2001, trad. minha).*

Esses componentes não só aparecem na obra ficcional de Kojima e sua equipe, como já se encontravam em plena ebulição à época de seu desenvolvimento; e, como menciona Stanton (2015), não deixaram de ser percebidas pelo diretor. Ao discutir a personificação de um ‘mal absoluto’ nos filmes de Hollywood – uma das grandes influências de sua obra –, e sua relação com MGS2, Kojima descreveu como este:

*[...] sempre mudou dependendo dos tempos em que o filme se passa. No mercado norte-americano, onde a audiência gosta de ver o bem triunfar sobre o mal, o inimigo absoluto – seja ele uma etnia, um país ou o ambiente – sempre foi adaptado aos valores de seu tempo. MGS2 será desenvolvido com este mercado em mente, [portanto] os particulares de seu ‘mal’ merecem muita atenção (Kojima, 2006, p. 36, trad. livre).*

Depois de analisar as várias formas assumidas por esse antagonista incorpóreo no cinema estadunidense – que, segundo Kojima, passou pelos nativos americanos, os poderes do Eixo, a União Soviética, a China do período Pós-Guerra Fria, o milagre econômico japonês e, partir dos anos 90, o terrorismo –, o diretor demonstra uma aguçada visão de futuro ao estabelecer que o ‘mal absoluto’ no futuro de MGS2 deveria ser o próprio Governo dos Estados Unidos da América (Kojima, 2006).

*[...] o que não se refere ao povo estadunidense no geral, ou a qualquer indivíduo em particular [...], mas mira o ‘monstro’ criado pela estrutura política do país. É uma entidade intangível e, ao mesmo tempo, uma imensa ameaça para o mundo (ibid., p. 36, trad. livre).*



De forma que o objeto do poder no universo ficcional do jogo não é a gestão de uma população por meio do medo e da paralisia, mas sim a continuada mobilização desta por meio da criação de contextos fluídos que atendam aos interesses do Governo. A tentativa de resistência que Raiden representa é aquela de um sujeito que tanto percebe o choque ao qual foi submetido quando enxerga sua própria imagem em um espelho partido. Sem a segurança de uma imagem clara do ‘si mesmo’, e ciente do seu próprio estado de apatia – que lhe permitiu ser conduzido pela manipulação das AIs –, como seria possível evitar as armadilhas de uma definição de ‘realidade’ ou da luta contra a constituição de um identidade que reforce esse poder que parece não dar conta das dissonâncias, imprevisibilidades e asperezas à sua volta, ou mesmo de qualquer tipo de ‘outro’?

*Weidman (2013) conclui seu ensaio destacando algumas das perguntas que permanecem abertas ao fim da experiência. Questões que não se limitam ao enredo de MGS2, mas também permeiam “o estado atual do mundo fora do jogo, e desafiam a percepção da verdade por parte do jogador [...]” (ibid., min 29, trad. minha).*

Essas questões parecem tão impossíveis de serem respondidas que nem mesmo a solução proferida por Kojima e sua equipe através da voz de Snake – a busca por novos ideais e significados que devam ser passados adiante – parece ter evitado que um inescapável ciclo de retorno continuasse sendo perpetuado: seu discurso acabou sendo subvertido como ponto de partida para ainda mais jogos com Raiden e Snake.

*Os nomes de 12 indivíduos supostamente envolvidos com a operação pertencem a pessoas mortas há muito tempo; as AIs são, de fato, agentes autônomos. Essa frustrante revelação é o que serviria de gancho para entradas futuras da franquia, perpetuando um ciclo de retorno que, como visto, Kojima esperava encerrar com seu quarto «Metal Gear».*

Depois de passar anos preso à franquia, Kojima parece ter finalmente levado a metalinguagem sobre ‘querer parar de fazer «Metal Gear»’ a outros extremos. No seu último título no controle da franquia – «Metal Gear Solid V: The Phantom Pain» (2015), ou MGSV – o diretor voltou a subverter as expectativas do público, e da própria produtora com que trabalhou durante três décadas, sobre o encerramento de um ciclo narrativo. Prometendo uma

esperada ponte entre os jogos que contaram o início da trajetória de Snake, a partir de «*Metal Gear*» (1987), e as origens da saga durante a Guerra Fria, Kojima estendeu o tempo de desenvolvimento e o custo de seu último projeto a um limite insustentável, resultando em sua demissão da produtora Konami, e o lançamento de um jogo incompleto (Parkin, 2015a). Ainda que outros fatores possam ter influenciado no rompimento entre diretor e produtora, como uma mudança estrutural no interesse da Konami pelo mercado de jogos de entretenimento, acredito que tenha existido uma certa premeditação por parte de Kojima nos extremos que o desenvolvimento de MGSV foi levado.

*Cabe aqui acrescentar que ambos os autores tornariam a discutir esses mesmos tópicos, muitos anos depois, utilizando-se de estratégias potencialmente ainda mais ousadas.*

Retomando o paralelo entre «*Metal Gear*» e a obra de Hideaki Anno traçado por Weidman (2019), considero interessante destacar que, assim como a mensagem de Kojima sobre seguir adiante parece não ter sido bem recebida por seu público, que ao longo dos anos continuou criando expectativas e clamando por novas entradas na franquia, a abordagem experimental e metalinguística de Anno não impediu que «*Evangelion*» se tornasse um fenômeno cultural cada vez maior. Tanto que, acrescentando a sintonia existente entre os dois criadores, anos depois do lançamento de «*The End of Evangelion*» (1997), seu diretor iniciou um novo projeto com a intenção de recontextualizar a saga e apresentar uma versão alternativa, ainda que definitiva. A chamada ‘Reconstrução de Evangelion’ teve início com o longa-metragem «*Evangelion: 1.0 You Are (NOT) Alone*» (2007), mas, apesar deste primeiro volume ter sido bem recebido – refinando e apresentando de maneira ainda mais espetacular os elementos esperados pela legião de fãs obcecados pela franquia –, as entradas subsequentes da nova série foram se distanciando cada vez mais do material original, tendo seu cronograma de lançamento frequentemente interrompido e adiado, com cada filme subsequente demorando mais tempo que o anterior para ser finalizado. Passados treze anos desde o lançamento inicial, a série de quatro filmes ainda espera ser concluída.

Mesmo que o desenvolvimento oficial de MGSV tenha tido início em 2012 (Nix, 2012), o projeto tem suas origens anos antes com criação do motor de jogo FOX Engine, logo depois do lançamento de MGS4 (Ide, 2011). E, por mais que «*Metal Gear*» tenha visto sua conclusão ser finalmente

publicada, ao contrário de «*Evangelion*», o resultado não foi aquilo que se antecipava. O tema central do jogo, a ‘dor fantasma’ – condição clínica em que um indivíduo com um membro amputado continua tendo sensações da parte do corpo perdida –, parece ter sido trabalhado não só pela narrativa, mas através da própria experiência do público. MGSV, que de início passa a impressão de ser a entrada mais polida da franquia – tendo sido recebido excepcionalmente bem por críticos, que destacaram sua complexa jogabilidade e impressionante fidelidade gráfica (Metacritic, 2020c) –, eventualmente se desfaz em uma revelação anticlimática sobre o passado de Snake, deixando uma lacuna na narrativa que o público esperava encontrar completa. Não somente isso, a própria experiência de jogo é deixada sem conclusão, com missões que se repetem e finalmente se esgotam, sem que a experiência atinja um final claro.

*A atitude deliberadamente provocativa do jogo se reflete na constatação de Weidman (2013) de que muitas das características que poderiam ser entendidas como defeitos de MGS2 [...] emergem do contexto em que MGS2 foi criado, e são utilizadas ativamente por Kojima para passar uma mensagem específica.*

Não obstante as justificativas comerciais e estratégicas dadas para o formato com que o jogo foi lançado, e o subsequente desligamento de seu diretor da Konami, acredito que a contextualização da obra de Kojima – que desde MGS2 reverbera seu anseio de seguir adiante – que aqui realizei, assim como o paralelo traçado com a trajetória de Anno, possibilitam uma outra interpretação do jogo. Dessa forma, uma declaração feita pelo diretor, ainda durante o desenvolvimento de MGSV, que até então parecia não ressoar sobre o produto final, pode ser reinterpretada: “Esse próximo projeto vai desafiar um certo tipo de tabu. Se eu não fizer isso direito, provavelmente terei que deixar a indústria” (Kojima, 2010, online, apud Cullen, 2010, tradução livre). Mais do que qualquer tópico tratado dentro da narrativa do jogo, acredito que Kojima se referia à própria experiência incompleta de MGSV e a estratégia de exaustão presente em seu desenvolvimento, que resultou no desligamento do diretor da Konami e o no encerramento forçado da franquia por ele criada.

## 6 Discussão dos resultados

Me aproximando do fim deste trabalho, a partir de uma revisão da trajetória da pesquisa (Fig. 6 e Fig. 7) confronto adiante as expectativas levantadas no início da pesquisa com os resultados obtidos, destacando pontos positivos e negativos percebidos na análise piloto feita frente àquilo que é usual encontrar na crítica de jogos digitais. Dessa discussão, extraio no próximo capítulo, «7 Recomendações» (p. 151 d.d.), algumas recomendações para a aplicação da abordagem discursiva na análise e crítica de jogos digitais, e aponto possíveis desdobramentos futuros (p. 154 d.d.).

### 6.1 Trajetória da pesquisa

Tendo iniciado minha pesquisa com o objetivo de **propor recomendações para a crítica discursiva de jogos digitais** – segundo a perspectiva dos *estudos discursivos em design*, e a partir da exploração dessa abordagem na crítica de jogos digitais –, estabeleci uma série de objetivos secundários que balizaram seu desenvolvimento. Primeiramente, **contextualizei** a crítica pós-estruturalista e seu uso nos estudos de jogos digitais, bem como a história e crítica dos jogos digitais – em especial aquelas dos jogos de console, com foco no período entre 1983 e 2017 –, através de revisão teórica de literatura selecionada sobre o pós-estruturalismo e uma análise de estado da arte relativa aos jogos digitais. A síntese dessas leituras resultou nos capítulos «3» (p. 43 d.d.) e «4» (p. 57 d.d.), e permitiu o refinamento da proposta de análise e de seus objetivos, com o **estabelecimento** das premissas de análise descritas na subseção «2.1.3» (p. 35 d.d.) e a **seleção** de um objeto para a análise piloto, processo detalhado na subseção «2.1.4» (p. 39 d.d.).

Preparado o terreno, o desenvolvimento de fato do trabalho teve início com uma reaproximação do objeto selecionado como alvo a análise piloto, o jogo digital «*Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*» (2001). Depois de jogar pela segunda vez o título em sua totalidade – e levando no repertório uma experiência prévia com o jogo em anos passados –, e de rever algumas das análises produzidas sobre este recentemente, fiz uma série de anotações e esquemas visuais que serviram de base para a redação da seção «5.1» (p. 75 d.d.), uma tentativa de descrição objetiva e abrangente da complexidade que é MGS2. Foi a partir desse texto que comecei a buscar pontos de interesse conectados às premissas discursivas descritas a partir da página 37 desta dissertação: imanência; duplo condicionamento; variação contínua; e polivalência dos discursos.



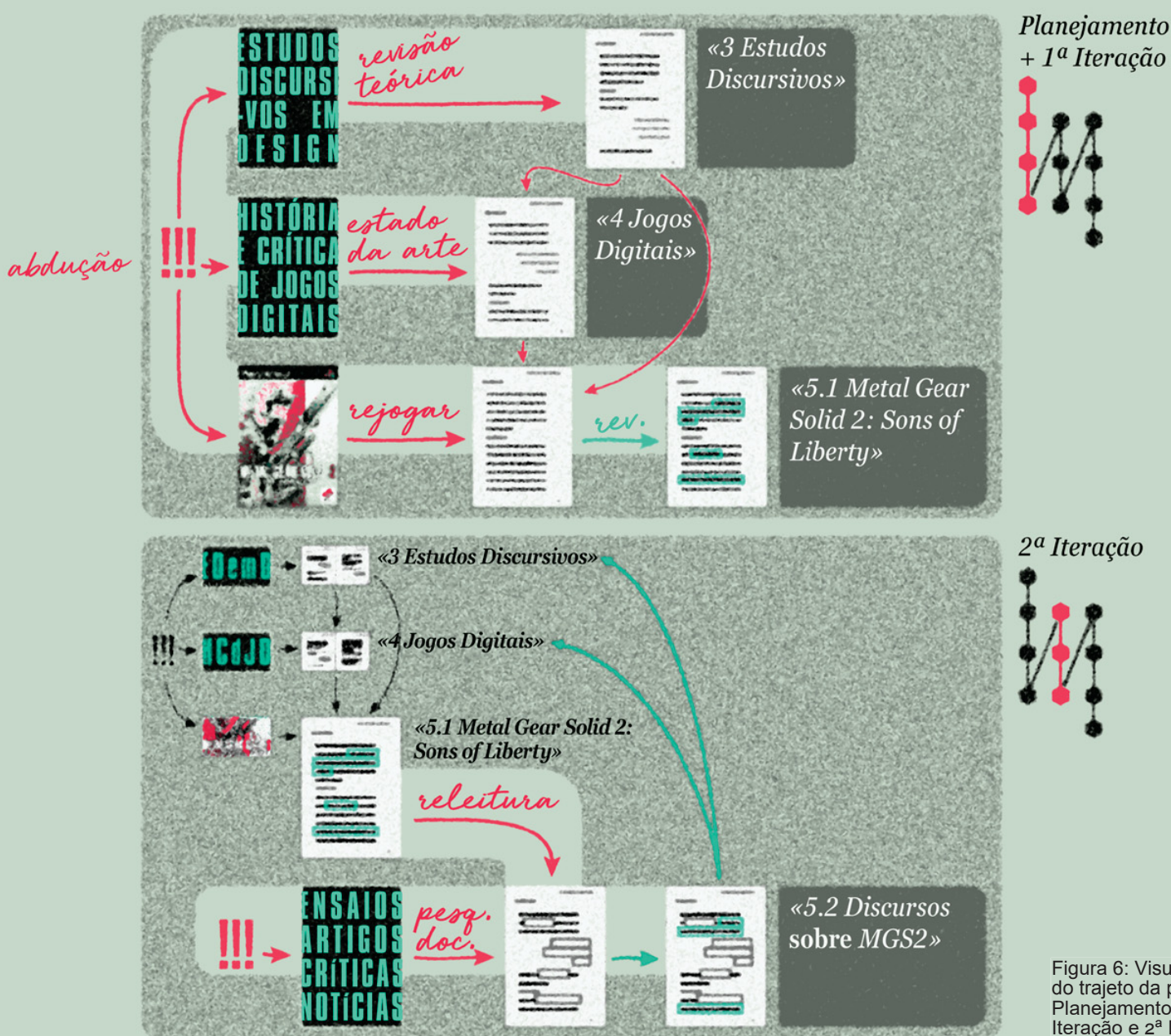


Figura 6: Visualização do trajeto da pesquisa. Planejamento, 1ª Iteração e 2ª Iteração.

O aspecto iterativo da pesquisa conduziu a novas consultas à literatura acadêmica e diferentes tipos de publicação, na forma de uma pesquisa documental, que forneceu os insumos para a discussão que desenvolvi na seção «5.2» (p. 106 d.d.). Orientado pelas premissas de análise, busquei inicialmente explorar aqueles discursos já produzidos **sobre** MGS2, contextualizando-os e apontando conexões e diferentes miradas a serem exploradas. Nesse trecho começaram a aparecer as repetições de passagens da análise inicial do jogo, que foram utilizadas para sugerir a iteratividade das sucessivas etapas de levantamento, síntese e análise. O ciclo final do desenvolvimento da análise piloto partiu desse primeiro levantamento para realizar uma análise dos discursos veiculados **por meio** de MGS2. Um novo ciclo de consultas assistemáticas à literatura contribuiu para o



enriquecimento da discussão, que se aprofundou nos temas discutidos pelo jogo, suas possíveis origens e ramificações fora do escopo insular dos jogos digitais e no apontamento de pontos de interesse ainda pouco explorados, tendo como resultado a seção «5.3» (p. 134 d.d.); concluindo-se, assim, a **análise piloto** de MGS2 segundo a perspectiva dos *estudos discursivos em design*.

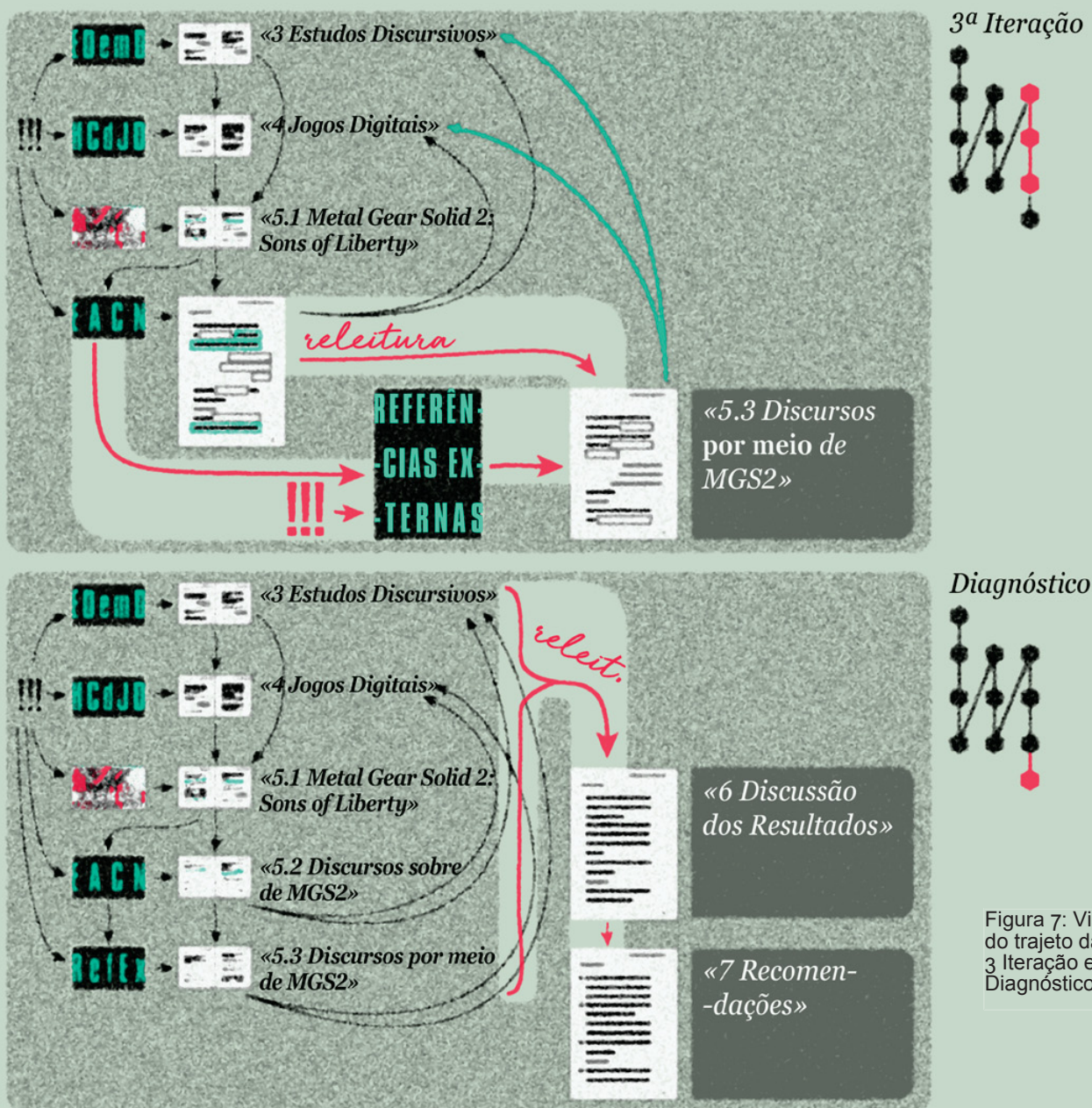


Figura 7: Visualização do trajeto da pesquisa. 3 Iteração e Diagnóstico.

Com isso, inicio a seguir a **discussão** desses resultados, último objetivo específico deste trabalho, que permitirá, finalmente, a **proposição** de recomendação para a crítica discursiva de jogos digitais (p. 151 d.d.), seu objetivo geral.

## 6.2 Reflexão sobre as análises

Acredito que um dos principais pontos positivos deste experimento de análise tenha sido a possibilidade de exemplificar e detalhar aquilo que foi um de seus argumentos iniciais, a saturação da crítica de jogos digitais. A análise piloto feita sobre os discursos produzidos sobre MGS2, em especial pela mídia especializada em seu formato mais tradicional, demonstrou uma série de práticas recorrentes no meio, e permitiu contextualizar algumas das relações de poder e estratégias discursivas relacionadas à atual forma das matrizes de transformação em que os jogos digitais se encontram imersos. Dentre estas, gostaria de destacar a dominância de grandes produtoras e fabricantes de consoles, os enfadonhos ciclos de renovação geracional, a incessante ‘corrida armamentista’ pelo fotorrealismo e as estratégias de autoafirmação dos fãs de diferentes produtoras e plataformas.

Outro interessante desdobramento desta empreitada foi a reflexão sobre a variação dos discursos produzidos sobre um jogo com o passar dos anos e em diferentes mídias. A aparente migração de análises aprofundadas do formato escrito para o vídeo, e as novas soluções e experimentações que essa mídia permite, parecem apontar um fértil campo de estudo. Não somente com relação à investigação de ensaios de vídeo sobre outros jogos e temas, mas também a variações outras que possam ser observadas em um escopo maior; tanto de tempo, avançando em direção ao passado com suas publicações impressas, quanto os relacionados a outros tipos de jogos e em outros contextos.

Assim como o assinalamento dessa nova produção em formato de vídeo, o trabalho desenvolvido também verteu luz sobre uma série de outras produções marginais – publicadas seja em livros, periódicos não conectados ao campo dos jogos digitais, ou mesmo em focos locais como blogs e sites independentes – que igualmente demonstram uma complexidade muito maior do que aquela geralmente encontrada na mídia especializada, chegando mesmo a vir ao encontro da presente proposta, com menções a ideais de Foucault e outros pensadores relacionados e que não costumam figurar entre os discursos prevalentes a respeito dos jogos digitais. É interessante também notar como essas produções se encontram distribuídas fora do eixo EUA e Reino Unido (onde se concentram as publicações hegemônicas do campo), tendo origem, por exemplo, em países como México, Polônia e Holanda.

Ainda sobre os pontos positivos, creio que a estrutura iterativa da pesquisa e sua qualidade abducativa foram extremamente condutivas à exploração de temas adjacentes ao objeto da análise piloto, permitindo a

criação de conexões externas e a adoção de pontos de mirada que perpassaram MGS2 com questões pertinentes e instigantes. Ao combinar essa profusão de elementos, que inclui, mas não se resume a, jogos similares – superficial ou conceitualmente –, peças de outras mídias, investigações filosóficas, notícias e a infinidade de opiniões e comentários sobre o jogo, acredito ter contribuído para a continuada expansão e variação dos discursos possíveis sobre MGS2, a obra de Hideo Kojima e o próprio campo dos jogos digitais. Da mesma forma, as soluções visuais e de diagramação utilizadas como suporte para a apresentação da discussão parecem ter sido um fator de valorização do trabalho desenvolvido, e espero que algumas das ideias aqui implementadas possam ser absorvidas por campos de pesquisa teórica que façam interface com o audiovisual.

Cabe, agora, discutir os pontos negativos e falhas cometidas ao longo deste percurso. Como maior entre estas, reconheço a ausência de qualquer tipo de suporte visual que complementasse e potencializasse o trabalho durante seu desenvolvimento. Ainda que eventualmente tenha conseguido produzir esquemas visuais e ilustração – que contribuíram não somente para a arriscada tarefa de apresentar de forma inteligível o emaranhado de MGS2, mas também para a contextualização das discussões que desenvolvi a partir do jogo –, os obstáculos de um primeiro trabalho acadêmico deste porte, e certamente também minhas próprias limitações, me forçaram a fazer uma escolha entre privilegiar o texto ou a apresentação. Tendo incluído esses suportes visuais após a última revisão, é necessário reconhecer que sua existência mais cedo no projeto poderia ter contribuído positivamente para as orientações, minhas próprias reflexões e as interações com a banca avaliadora.

Devo igualmente admitir que a escolha do objeto de foco da análise piloto pode não ter sido das mais felizes. Seja por uma proximidade excessiva com o jogo, decididamente um de meus preferidos, ou por sua própria complexidade, a tarefa inicial de descrição ‘objetiva’ tomou muito mais tempo do que deveria, e uma série de outras conexões e pontos de discussão tão interessantes quanto os que aqui constam, ou possivelmente mais, acabaram sendo deixados de lado – ou, quem sabe, para uma outra oportunidade. Com uma cuidadosa revisão final do trabalho busquei reduzir a ênfase dada à esta análise e valorizar os desdobramentos finais do trabalho – a presente discussão e as recomendações que apresentarei a seguir –, objetivos centrais do projeto. Ainda assim, acredito agora que um piloto mais resumido poderia ter privilegiado o desenvolvimento da etapa de discussão da pesquisa.



## 7 Recomendações

A partir dos resultados obtidos na análise piloto e de sua discussão, proponho as seguintes recomendações para desenvolvimentos futuros desta proposta de *estudos discursivos em jogos digitais*:

- 1 **Quanto à proposta analítica:** Embora inevitavelmente atrelada à crítica dos jogos digitais, a abordagem dos *estudos discursivos em jogos digitais* deve priorizar a *interlocução*, primeiramente, com o campo do Design e, em segundo lugar, com áreas relacionadas à produção audiovisual (ex. Cultura Visual e Estudos Midiáticos). Desse modo, ao analisar jogos digitais a partir de um prisma filosófico e, mais especificamente, discursivo, tal abordagem não visa necessariamente esquadriñar o universo dos jogos digitais, e sim determinadas redes discursivas, suas formações e efeitos, a partir desse universo.
- 2 **Quanto ao objeto de análise:** A abordagem aqui proposta privilegia menos os jogos digitais (enquanto discursos supostamente isoláveis e autônomos) do que a rede discursiva mediante a qual os jogos digitais fazem sentido. Com isso, busca-se destacar o que está ‘ao redor’ deste ou daquele jogo, e que faz dele um veículo discursivo. Há o pressuposto de que um jogo digital não diz nada por si mesmo; seu sentido e materialidade provém de certa ‘exterioridade constitutiva’ (ou seja, daquilo que está ao redor). O que há para ser analisado, portanto, é o modo como determinado jogo *entrelaça* imagens, sentidos e valores, e cuja profundidade possa salientar como os jogos digitais em geral são indissociáveis de uma esfera política e discursiva que os torna cada vez mais significativos.
- 3 **Quanto ao método de análise:** Esta pesquisa explorou principalmente o caráter ‘circular’ da análise discursiva (aqui atrelado ao processo iterativo e à abordagem abdução), no sentido de voltar constantemente a argumentos anteriores e estendê-los através de novos argumentos. Esse modo de proceder se delineia por ciclos de leitura assistemática e entrecruzada com o que se produziu até então, o que permite aprofundar a análise e, ao mesmo tempo, expandi-la em novas ramificações. O que disso resulta não é algo como uma ‘decifração’ de um discurso, mas nada mais que um novo discurso, posto que os discursos não existem isoladamente, como universos fechados, mas emergem *em rede*, aglutinando a própria análise que se queira tecer sobre eles.
- 4 **Quanto aos níveis de análise:** Os quatro níveis aqui explorados mostraram-se úteis para a análise dos discursos *sobre* MGS2. No nível da ‘imanência’, nota-se que há todo um jogo de forças (como interesses e

disputas de mercado) por trás, e por meio, de qualquer promessa e julgamento em torno da emergência de um jogo digital. No nível da ‘variação contínua’, vimos que os discursos sobre um jogo tendem a ser, com o passar do tempo, reformulados e expandidos, de modo a reinseri-lo em novas redes discursivas. No nível do ‘duplo condicionamento’, foi possível assinalar, por um lado, o espólio discursivo prévio ao jogo analisado e, ao mesmo tempo, o seu impacto noutras peças cuja relevância ainda orbita em torno do jogo analisado. No nível da ‘polivalência do discurso’, por fim, destaca-se certa “potência” discursiva de um jogo digital que suscitou, e ainda suscita, uma pluralidade de discursos complementares ou divergentes entre si. Ainda que estes níveis não tenham sido diretamente explorados na discussão dos discursos *por meio* de MGS2, sua contribuição na etapa anterior da análise abriu caminhos para que estes fossem elucidados.

- 5 **Quanto à coesão analítica:** Acredito que os argumentos a serem empregados devem mirar, em seu conjunto, a uma espécie de cartografia das relações discursivas que, a partir do jogo analisado, ainda incidem sobre nossos modos de pensar no presente. Não se busca, portanto, tecer um relato documental ou de cunho historiográfico, mas sim uma interpretação que possa revigorar, ou mesmo questionar, determinadas linhas de força discursivas ainda vigentes. Para tanto, a coesão argumentativa depende de certo domínio e repertório prévios em torno do objeto analisado, bem como o esforço de traçar relações conceituais não explícitos, isto é, sem se prender ao ‘universo’ que o próprio jogo analisado não é capaz de esgotar.
- 6 **Quanto à pertinência da abordagem:** A análise aqui elaborada mostrou-se relevante em identificar e conectar, a partir de MGS2, certas propostas (narrativas, técnicas, morais etc.) que ainda hoje se propagam no tecido sociocultural. Desse modo, a abordagem ora desenvolvida assume a tarefa de investigar criticamente questões políticas e filosóficas que atravessam os jogos digitais e repousam diretamente sobre os jogadores. Para tanto, deve-se manter em vista que os discursos figuram tanto como efeitos quanto como obstáculos dos vetores de poder, na medida em que uma mesma prática discursiva pode servir como ponto de partida de uma estratégia ou ganhar a forma de uma resistência em seu oposto. Poderes e saberes, portanto, são indissociáveis entre si nas ‘verdades’ que se colocam em jogo – um interminável jogo de reorganização e reenfrentamento de forças discursivas.

## 8 Considerações finais

Acredito ter contribuído com este trabalho para expansão das abordagens utilizadas no estudo dos jogos digitais e dos *estudos discursivos em design*, em especial no cenário da pesquisa desenvolvida no Brasil. A fundamentação teórica aqui desenvolvida poderá alimentar outras iniciativas que almejem explorar a discursividade não somente dos videogames, como também de outras produções do audiovisual, do entretenimento e de outros tantos aspectos interdisciplinares relacionados a cultura de maneira geral. As premissas utilizadas e a estrutura metodológica adotada também me parecem suficientemente flexíveis para esses fins. Da mesma forma, espero que as recomendações que aqui figuram possam orientar o desenvolvimento de trabalhos futuros, tanto no campo dos jogos digitais quando de outros estudos discursivos. Ao passo que algumas das soluções visuais, e da própria morfologia do texto, que desenvolvi para este trabalho – ainda que possam ser consideradas pouco ortodoxas –, talvez sejam igualmente úteis, apontando a possibilidade de uma maneira própria de desenvolvimento da pesquisa acadêmica no campo do design e outras áreas afins.

As conexões e discussões elaboradas em torno de MGS2 talvez possam, por si mesmas, serem desdobradas em outros estudos. Tanto no sentido de aprofundar ainda mais as análises feitas sobre este título, como contribuindo para o estudo de outros títulos e tópicos dentro do universo dos jogos digitais – alguns dos quais descrevo na seção a seguir. Ao campo da crítica, creio que a análise da produção existente sobre MGS2 possa contribuir com uma visão externa, que tanto elucida certos interesses e convenções, que parecem estagnar seu desenvolvimento ou estreitar suas possibilidades, quanto indica uma variedade de miradas e estratégias ainda pouco exploradas.

Ainda que limitado a um único exemplar, espero que a análise piloto que aqui desenvolvi também lance luz sobre a complexidade e a potência expressiva que podem ser alcançadas pelos jogos digitais. Somando-se a uma extensa produção nesse sentido, este trabalho torna a ecoar o argumento de que esta mídia abarca uma série de possibilidades de experiências que, se não mais potentes ou interessantes do que a de outros formatos, certamente são suficientemente peculiares e únicas para justificarem seu reconhecimento como canal da expressão cultural humana sobre os mais diferentes tópicos, para os mais diversificados públicos e nas mais variadas profundidades.

## 8.1 Lacunas e desdobramentos futuros

Como já mencionado anteriormente, certamente uma lacuna deixada por este trabalho é que outros pontos de interesse levantados pela análise acabaram sendo deixados ao largo do desenvolvimento aqui apresentado, ainda que, espero, possam contribuir futuramente para as discussões sobre MGS2, os *estudos discursivos em design*, e o campo dos jogos digitais. Neste sentido, ao voltar a abordagem aqui apresentada sobre outros exemplares de jogos, pontos focais da indústria, períodos ou diferentes recortes da extensa produção dessa mídia, acredito que seja possível iniciar uma infinidade de outros estudos que seriam, muito provavelmente, mais interessantes e relevantes do que os resultados que pude alcançar aqui.

Uma dessas propostas, que espero desenvolver futuramente em uma pesquisa de Doutorado, conecta a proposta discursiva que tentativamente introduzi com este trabalho e, curiosamente, um dos temas contidos em seu próprio objeto alvo da análise piloto, a memética de Dawkins. Ao tentar conciliar as teorias de Foucault com a lógica da Seleção Natural e os mecanismos de propagação e alterações de memes, acredito que essa improvável polinização cruzada possa oferecer uma compreensão intrigante da mídia dos jogos digitais e seu ‘papel’ na produção cultural da humanidade.

*A gente conseguiu não se afogar  
(Metal, 2001, trad. minha).*



## Referências

ALEXA Internet. Our Data. **Alexa.com**, São Francisco, 2019. Disponível em: < alexa.com/about > Acesso em: 7 jun. de 2019.

AZEVEDO, Fernando M. de; Silva, Isabel C. S. da; Frosi, Felipe, O. Game User Experience (UX): Explorando a Teoria da Diegese. **Proceedings of SBGames 2017**, Curitiba, 2017.

BECCARI, Marcos N. Estudos discursivos em design: fundamentos teóricos. **Grupo de Estudos Discursivos em Arte e Design UFPR**, Curitiba, 2019. Disponível em: < nedad.ufpr.br/atividades/ > Acesso em: 7 mai. de 2019.

BEHRENT, Michel C. Foucault and Technology. **History and Technology**, v. 29, issue 1, p. 54-104, 2013.

CAPES. Qualis-Periódicos. **Plataforma Sucupira**, Brasília, 2016. Disponível em: < sucupira.capes.gov.br/sucupira/ (link Qualis) > Acesso em: 7 jun. de 2019.

CARRINGTON, Damian. Why the Guardian is changing the language it uses about the environment. **The Guardian**: Environment, Londres, 2019. Disponível em: < theguardian.com/environment/2019/may/17/why-the-guardian-is-changing-the-language-it-uses-about-the-environment > Acesso em: 14 fev. de 2020.

CASTRO, Edgardo. (2014) **Introdução a Foucault**. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

CERCLE d'Épistémologie de L'École Normale Supérieure. A Michel Foucault. **Cahiers pour l'analyse**: Généalogie des sciences, Paris, n. 9, p. 5-8, 1968.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Vozes, 2006.

\_\_\_\_\_. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 2018. E-book.

CHROMIEC, Estêvão L. E. **Formalismo e Design Gráfico**: Uma análise crítica sobre teorias contemporâneas de percepção visual, sob o viés Pós-estruturalista. TesDissertação (Mestrado em Design) UFPR, Curitiba, 2020.

CITIZEN Kane of Video Games, The. **Thecitizenkaneofvideogames.tumblr.com**, [s.l.], 2013. Disponível em: < thecitizenkaneofvideogames.tumblr.com > Acesso em: 25 jan. de 2020.

CONWAY, Steven. A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames. **Journal of Gaming and Virtual Worlds**, Bristol, v. 2, n.2, 2010.

COSTA, Lucas P. A. **Uma análise do discurso quadrinístico**: Práticas institucionais e interdiscurso. Tese (Doutorado em Linguística do Texto e do Discurso) UFMG, Belo Horizonte, 2016.

CUDDON, J. A. **A Dictionary of Literary Terms and Literary Theory**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2012.

CULLEN, Johnny. Kojima: I'll leave games industry if I "mess up" next Project. **VG24/7**, Inglaterra, 2010. Disponível em: < [vg247.com/2010/04/15/kojima-ill-leave-games-industry-if-i-mess-up-next-project/](http://vg247.com/2010/04/15/kojima-ill-leave-games-industry-if-i-mess-up-next-project/) > Acesso em: 15 fev. de 2020.

DAWKINS, Richard. (1976) **The Selfish Gene**. Oxford: Oxford University Press, 2016. E-book.

DONAVAN, Tristan. **Replay**: The History of Video Games. Lewes: Yellow Ant, 2010. E-book.

FISCHER, Russ. Quentin Tarantino Helps Get 70mm Projectors in 50 Theaters for 'The Hateful Eight'. **Slash Film**, [s.l.], 2015. Disponível em: < [slashfilm.com/hateful-eight-70mm/](http://slashfilm.com/hateful-eight-70mm/) > Acesso em: 17 fev. de 2020.

FLANAGAN, Mary. **Critical Play**: Radical Game Design. Cambridge: MIT Press, 2009.

FOLLOWS, Stephen. The use of digital vs celluloid film on Hollywood movies. **Stephen Follows Film Data and Education**, [s.l.], 2019. Disponível em: < [stephenfollows.com/digital-vs-film-on-hollywood-movies](http://stephenfollows.com/digital-vs-film-on-hollywood-movies) > Acesso em: 15 fev. de 2020.

FOUCAULT, Michel. Réponse au Cercle d'épistémologie. **Cahiers pour l'analyse**: Généalogie des sciences, Paris, n. 9, p. 9-40, 1968.

\_\_\_\_\_. (1966) **As Palavras e as Coisas**: Uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. (1969) **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008a.

\_\_\_\_\_. (1979) **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008b.

)

FOUCAULT, Michel. (1988) **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2013.

\_\_\_\_\_. **Ditos e Escritos IX: Genealogia da Ética, Subjetividade e Sexualidade**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

FROST, Gary. Adoption of the Codex Book: Parable of a New Reading Mode. **The Book and Paper Group Annual**, Orem, v. 17, 1998.

GOLDBERG, Matt. 3D Is Dead (Again). **Collider**, [s.l.], 2018.

GILBERT, B. Pokémon Go has been downloaded over 500 million times. **Business Insider**, Nova Iorque, 2016. Disponível em: < [businessinsider.com/pokemon-go-500-million-downloads-2016-9?r=US&IR=T](https://businessinsider.com/pokemon-go-500-million-downloads-2016-9?r=US&IR=T) > Acesso em: 5 jun. de 2019.

HAMILTON, K. Zombies, Women & Citizen Kane: Last of Us Makers Defend Their Game. **Kotaku.com**, Nova Iorque, 2013. Disponível em: < [kotaku.com/zombies-women-citizen-kane-the-last-of-us-makers-de-679053634](https://kotaku.com/zombies-women-citizen-kane-the-last-of-us-makers-de-679053634) > Acesso em: 5 jun. de 2019.

HIGGIN, Tanner. “Turn the Game Console off Right Now!”: War, Subjectivity, and Control in Metal Gear Solid 2. In: HUNTEMAN, Nina B.; PAYNE, Matthew Thomas (ed.). **Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games**. Nova Iorque: Routledge, 2010. E-book.

IFPI. **Global Music Report 2019**. Londres: Recording Industry Trading Company Limited, 2019.

IGN Staff. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. **IGN**, São Francisco, 2001. Disponível em: < [ign.com/articles/2001/11/10/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty-2](https://ign.com/articles/2001/11/10/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty-2) > Acesso em: 25 jan. de 2020.

IOVANOVICI, Zoran. Analysis: What Metal Gear Solid 2 Teaches Us About The Information Age. **Gamasutra.com**, São Francisco, 2010. Disponível em: < [gamasutra.com/view/news/119999/Analysis-What-Metal-Gear-Solid-2-Teaches-Us-About-The-Information-Age.php](https://gamasutra.com/view/news/119999/Analysis-What-Metal-Gear-Solid-2-Teaches-Us-About-The-Information-Age.php) > Acesso em: 6 fev. de 2020.

KASAVIN, Greg. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty Review. **Gamespot**, São Francisco, 2001. Disponível em: < [gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/1900-2824273/](https://gamespot.com/reviews/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/1900-2824273/) > Acesso em: 25 jan. de 2020.

KLEIN, Naomi. **A doutrina do choque**: a ascensão do capitalismo de desastre. São Paulo: Nova Fronteira, 2008.

KOJIMA, Hideo. Hideo Kojima: Game Guru, Movie Maniac. [Entrevista concedida a] Steven Kent. **Metal Gear Solid**: The Unofficial Site, [s.l.], 1999. Disponível em: < [web.archive.org/web/20051103013555/gamerstoday.com/world\\_tours/tour9a.html](http://web.archive.org/web/20051103013555/gamerstoday.com/world_tours/tour9a.html) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

KOJIMA, Hideo. Hideo Kojima Speaks. [Entrevista concedida a] IGN Staff. **IGN**, São Francisco, 2000. Disponível em: < [ign.com/articles/2000/12/13/hideo-kojima-speaks](http://ign.com/articles/2000/12/13/hideo-kojima-speaks) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

\_\_\_\_\_. TGS 2005: No more Metal Gear for Kojima? [Entrevista concedida a] Gamespot Staff. **Gamespot**, São Francisco, 2005. Disponível em: < [gamespot.com/articles/tgs-2005-no-more-metal-gear-for-kojima/1100-6133766/](http://gamespot.com/articles/tgs-2005-no-more-metal-gear-for-kojima/1100-6133766/) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

\_\_\_\_\_. **Metal Gear Solid 2 Grand Game Plan Translation**. Tradução de Marc Laidlaw. [S.l.] Metal Gear Solid: The Unnofficial Website, 2006. Reprodução disponível em: < [junkerhq.net/MGS2gameplan.pdf](http://junkerhq.net/MGS2gameplan.pdf) > Acesso em: 15 fev. de 2020.

\_\_\_\_\_. MGS4 Hideo Kojima Interview. [Entrevista concedida a] Jeff Haynes. **IGN**, São Francisco, 2008. Disponível em: < [ign.com/articles/2008/04/02/mgs4-hideo-kojima-interview](http://ign.com/articles/2008/04/02/mgs4-hideo-kojima-interview) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

\_\_\_\_\_. Kojima Says Metal Gear Solid V: The Phantom Pain Is the Last 'Metal Gear Solid'. [Entrevista concedida a] IGN Staff. **IGN**, São Francisco, 2015. Disponível em: < [ign.com/articles/2015/03/04/kojima-says-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-is-the-last-metal-gear-solid](http://ign.com/articles/2015/03/04/kojima-says-metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-is-the-last-metal-gear-solid) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

KYODO. Popular 'Evangelion' bullet train makes final run. **The Japans Times**, Fukuoka, 2018. Disponível em: < [japantimes.co.jp/news/2018/05/13/national/popular-evangelion-bullet-train-makes-final-run/](http://japantimes.co.jp/news/2018/05/13/national/popular-evangelion-bullet-train-makes-final-run/) > Acesso em: 13 fev. de 2020.

LAROCCA, Priscila; ROSSO, Ademir J.; SOUZA, Audrey P. de; A formulação dos objetivos de pesquisa na pós-graduação em Educação: uma discussão necessária. **Revista Brasileira de Pós-Graduação**, Brasília, v. 2, n. 3. p. 118-133, mar. 2005.

LOPES, J. **Fazer Do Trabalho Científico Em Ciências Sociais Aplicadas**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2006.



LUPTON, Ellen. (1999) **Design, Escrita, Pesquisa: A Escrita no Design Gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

LYOTARD, Jean-François. (1979) **A condição pós-moderna**. Tradução: Ricardo Corrêa Barbosa. Rio de Janeiro: José Olympio, 2019.

MACHADO, Roberto. (1979) Por uma Genealogia do Poder. *In*: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 2008. p. vii-xxiii.

MARCONI, Marina de A.; LAKATOS, Eva M. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MARX, Leo. Technology: The Emergence of a Hazardous Concept. **Technology and Culture**, Eindhoven, v. 51, n. 3, p. 516-577, 2010.

MAZIÈRE, Francine. **A Análise do Discurso: História e Práticas**. São Paulo: Parábola Editora, 2013.

METACRITIC. How to create the Metacritic magic. **Metacritic.com**, São Francisco, 2019. Disponível em: < [metacritic.com/about-metascores](http://metacritic.com/about-metascores) > Acesso em: 13 jun. de 2019.

\_\_\_\_\_. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. **Metacritic.com**, São Francisco, 2020a. Disponível em: < [metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/critic-reviews](http://metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty/critic-reviews) > Acesso em: 29 jan. de 2020.

\_\_\_\_\_. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. **Metacritic.com**, São Francisco, 2020b. Disponível em: < [metacritic.com/game/playstation-3/metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots/critic-reviews](http://metacritic.com/game/playstation-3/metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots/critic-reviews) > Acesso em: 30 jan. de 2020.

\_\_\_\_\_. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. **Metacritic.com**, São Francisco, 2020c. Disponível em: < [metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain](http://metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain) > Acesso em: 15 fev. de 2020.

McGOONAN, C. Super Mario Run takes fastest-downloaded crown but Nintendo shares fall again. **The Telegraph: Technology Inteligence**, Londres, 2016. Disponível em: < [telegraph.co.uk/technology/2016/12/22/super-mario-run-takes-fastest-downloaded-crown-nintendo-shares](http://telegraph.co.uk/technology/2016/12/22/super-mario-run-takes-fastest-downloaded-crown-nintendo-shares) > Acesso em: 5 jun. de 2019.

MOJO, Box Office. Top Lifetime Grosses. **Box Office Mojo**, [s.l.], 2020. Disponível em: < [boxofficemojo.com/chart/ww\\_top\\_lifetime\\_gross/?area=XWW](http://boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW) > Acesso em: 15 fev. de 2020.

MPAA. **2018 THEME Report**. Washington, D.C.: Motion Picture Association of America, Inc., 2019.

MRÓZ, Adrian. Filtration Failure: On Selection for Societal Sanity. **Kultura i Historia**, Lublin, n. 34, p. 73-89, 2018.

NEWZOO. **2018 Global Games Market Report Light**. Amsterdã: NewZoo B.V., 2018.

ORLANDI, Eni P. **A linguagem e seu funcionamento**: as formas do discurso. Campinas: Pontes, 1987.

ORSELLI, B. Please Stop Comparing Everything to Dark Souls. **Niche Gamer**, Filadélfia, 2017. Disponível em: < [nichegamer.com/2017/07/05/please-stop-comparing-everything-dark-souls/](http://nichegamer.com/2017/07/05/please-stop-comparing-everything-dark-souls/) > Acesso em: 5 jun. de 2019.

PAIXÃO, Humberto P. **Saber, poder e sujeito no dispositivo da moda**. Dissertação (Mestrado em Linguística) UFG, Goiânia, 2013.

\_\_\_\_\_. **Resistência e poder no dispositivo da moda**. Tese (Mestrado em Estudos Linguísticos) UFG, Goiânia, 2017.

PARKIN, Simon. Why did Hideo Kojima leave Konami? **The New Yorker**: Annals of Technology, Nova Iorque, 2015a. Disponível em: < [newyorker.com/tech/annals-of-technology/why-did-hideo-kojima-leave-konami](http://newyorker.com/tech/annals-of-technology/why-did-hideo-kojima-leave-konami) > Acesso em: 16 jan. de 2020.

PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**: uma introdução. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PWC. **Global Entertainment and Media Outlook: 2017-2021 Brazil**. Londres: PrincewaterhouseCooper LLP, 2017.

\_\_\_\_\_. **Global Entertainment and Media Outlook: 2018-2022**. Londres: PrincewaterhouseCooper LLP, 2018.

RYAN, Mackenzie. Rubio: U.S. 'barreling toward a second Cold War'. **USA Today**: Elections 2016, McLean, 2015. Disponível em: < [usatoday.com/story/news/politics/elections/2016/2015/10/03/rubio-us-barreling-toward-second-cold-war/73288022/](http://usatoday.com/story/news/politics/elections/2016/2015/10/03/rubio-us-barreling-toward-second-cold-war/73288022/) > Acesso em: 16 dez. de 2019.

SAKUDA, Luiz Ojima; FORTIM, Ivelise (Org.). **II Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Brasília: Ministério da Cultura, 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **The development of Peirce's three types of reasoning: Abduction, deduction, and induction**. São Paulo: PUCSP, 1997.

SCHILLING, Melissa A. Technological Leapfrogging: Lessons from the U.S. Video Game Console Industry. **California Management Review**, Berkeley, v. 45 n.3, p. 6-32.

SCIMAGO Lab. About Us. **Scimago Journal & Country Rank**, Espanha, 2007. Disponível em: < [scimagojr.com/aboutus.php](http://scimagojr.com/aboutus.php) > Acesso em: 7 jun. de 2019.

SILVA, Edna L. d; MENEZES, Estera M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4ª edição. Florianópolis: UFSC, 2005.

SPARROW, R; HARRISON, R; OAKLEY, J; KEOGH, B. Playing for Fun, Training for War: Can Popular Claims About Recreational Video Gaming and Military Simulations be Reconciled? **Games and Culture**, [s.l.], v. 13(2), p. 174-192, 2018.

STANTON, Rich. Metal Gear Solid 2: The first postmodern video game. **Eurogamer.net**, Brighton, 2015. Disponível em: < [eurogamer.net/articles/2015-08-16-metal-gear-solid-2-the-first-postmodern-video-game](http://eurogamer.net/articles/2015-08-16-metal-gear-solid-2-the-first-postmodern-video-game) > Acesso em: 30 jan. de 2020.

STIEGLER, Bernard. On the Need for a Hyper-Materialist Epistemology. **Academia.edu**, [s.l.], 2018. Disponível em: < [academia.edu/36553634/Bernard\\_Stiegler\\_On\\_the\\_Need\\_for\\_a\\_Hyper-Materialist\\_Epistemology\\_2018\\_](http://academia.edu/36553634/Bernard_Stiegler_On_the_Need_for_a_Hyper-Materialist_Epistemology_2018_) > Acesso em: 29 fev. 2020.

TERENIN, Dmitri. The crisis in Crimea could lead the world into a second cold war. **The Guardian: World** > Europe, Londres, 2014. Disponível em: < [theguardian.com/commentisfree/2014/mar/02/crimea-crisis-russia-ukraine-cold-war](http://theguardian.com/commentisfree/2014/mar/02/crimea-crisis-russia-ukraine-cold-war) > Acesso em: 16 dez. de 2019.

URBINA, Artemio. An analysis on genetics, evolution and information regarding Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. **JunkerHQ.net**, México, 2004. Disponível em: < [junkerhq.net/MGS2/index.html](http://junkerhq.net/MGS2/index.html) > Acesso em: 30 jan. de 2020.

VOORHEES, Gerald. Discursive Games and Gamic Discourse. **communication +1**, Amherst, v. 1, issue 1, article 3, p. 1-21, 2012.

WATTS, Steve. E3 2019: Video game industry readies for major annual showcase. **CBSNews.com**, Nova Iorque, 2019. Disponível em: < [cbsnews.com/news/e3-2019-](http://cbsnews.com/news/e3-2019-)

video-game-industry-readies-for-major-annual-showcase > Acesso em: 2 dez. de 2019.

WESTSTAR, Joahanna; LEGAULT, Marie-Josée. Building Momentum for Collectivity in the Digital Game Community. **Television & New Media**, [s.l.], v. 20, issue 8, p. 848-861, 2019.

WILLIAMS, A. **History of Digital Games**: Developments in Art, Design and Interaction. Boca Raton: Taylor & Francis, 2017.

WITTES, Benjamin; CHONG, Jane. **Our Cyborg Future**: Law and Policy Implications. Washington: Bookings, 2014.

WOLF, M. J. P. **The Video Game Explosion**: A History from PONG to Playstation® and Beyond. Londres: Greenwood Press, 2008.

WOLF, M. J. P; PERRON, B. **The Routledge Companion to Video Game Studies**. Abingdon: Routledge, 2014.

YOUNGBLOOD, Jordan. "I Wouldn't Even Know the Real Me Myself": Queering Failure in Metal Gear Solid 2. *In*: RUBERG, Bonnie; SHAW, Adrienne (eds.). **Queer Game Studies**. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2017. p. 211-222.

XAVIER, Guilherme. **A Condição Eletrolúdica**: Cultura Visual nos Jogos Eletrônicos. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

## Ludografia

**CALL of Duty: Black Ops**. Dave Anthony; Joe Chiang; Corky Lehmkuhl. Desenvolvedora: Treyarch. Santa Monica: Activision, 2010.

**COMPUTER Space**. Nolan Bushnell; Ted Dabney. Desenvolvedora: Syzygy Engineering. Mountain View: Nutting Associates, 1971.

**DARK Souls**. Hidetaka Miyazaki. Desenvolvedora: FromSoftware. Tóquio: Namco Bandai Games, 2011.

**DRAGON Quest**. Koichi Nakamura; Yuji Horii. Desenvolvedora: Chunsoft. Tóquio: Enix, 1986.

**FIREWATCH**. Nels Anderson; Olly Moss; Jake Rodkin; Sean Vanaman. Bellevue: Campo Santo, 2016.



**GONE Home.** Steve Gaynor. Portland: Fullbright, 2013.

**KERBAL Space Program.** Felipe Falanghe. Cidade do México: Squad, 2015.

**LEGEND of Zelda, The.** Shigeru Miyamoto; Takashi Tezuka. Desenvolvedora: Nintendo EAD. Kyoto: Nintendo, 1986.

**LEGEND of Zelda: Ocarina of Time, The.** Toru Osawa. Desenvolvedora: Nintendo EAD. Kyoto: Nintendo, 1998.

**METAL Gear.** Hideo Kojima. Tóquio: Konami, 1987.

**METAL Gear 2: Solid Snake.** Hideo Kojima. Tóquio: Konami, 1990.

**METAL Gear Solid.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: KCEJ. Tóquio: Konami, 1998.

**METAL Gear Solid 2: Sons of Liberty.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: KCEJ. Tóquio: Konami, 2001.

**METAL Gear Solid 3: Snake Eater.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: KCEJ. Tóquio: Konami, 2004.

**METAL Gear Solid 4: Guns of the Patriots.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: Kojima Productions. Tóquio: Konami, 2008.

**METAL Gear Solid: Peace Walker.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: Kojima Productions. Tóquio: Konami, 2010.

**METAL Gear Solid V: Ground Zeroes.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: Kojima Productions. Tóquio: Konami, 2014.

**METAL Gear Solid V: The Phantom Pain.** Hideo Kojima. Desenvolvedora: Kojima Productions. Tóquio: Konami, 2015.

**MINECRAFT.** Markus Persson; Jasper Boestra. Estocolmo: Mojang, 2011.

**MONUMENT Valley.** Dan Gray; Neil McFarland; Ken Wong. Londres: Ustwo Games, 2014.

**POKÉMON Go.** Tatsua Nomura. Desenvolvedoras: Niantic / The Pokémon Company. São Francisco: Niantic, 2016.

**POKÉMON Red Version.** Satoshi Tajiri; Ken Sugimori. Desenvolvedora: Game Freak. Kyoto: Nintendo, 1996.

**RESIDENT Evil 2.** Kazunori Kadoi; Yasuhiro Anpo. Osaka: Capcom, 2019.

**SHADOW of the Colossus.** Fumito Ueda. Desenvolvedora: Team ICO. Foster City: SCEA, 2005.

**SHADOW of the Colossus.** Daryl R. Allison; Randall W. Lowe; Howard Tang; Steven Schaefer. Desenvolvedora: Bluepains Games. San Mateo: Sony Interactive Entertainment, 2018.

**SONIC The Hedgehog.** Yuji Naka; Shinobu Toyoda. Tóquio: Sega, 1991.

**SPACE Invaders.** Tomohiro Nishikado. Tóquio: Taito, 1978.

**SPACEWAR!** Larry Rosenthal. Cambridge: MIT, 1962.

**SPEC Ops: The Line.** Cory Davis. Desenvolvedora: Yager. Nova Iorque: 2K Games, 2012.

**STANLEY Parable, The.** Davey Wreden; William Pugh. [s.l.] Galactic Café, 2013.

**SUPER Mario 64.** Shigeru Miyamoto; Yoshiaki Koizumi, Takashi Tezuka. Kyoto: Nintendo, 1996.

**SUPER Mario Bros.** Shigeru Miyamoto; Takashi Tezuka. Kyoto: Nintendo, 1985.

**SUPER Mario Run.** Takashi Tezuka; Shigeru Miyamoto. Kyoto: Nintendo, 2016.

**SUPER Mario World.** Takashi Tezuka; Shigeru Miyamoto. Kyoto: Nintendo, 1990.

**TENNIS for Two.** William Higinbotham. Nova Iorque: Brookhaven National Laboratory, 1958.

**THALOS Principle, The.** Davor Hunski; Alen Ladavac; Davor Tomičić. Desenvolvedora: Croteam. Austin: Devolver Digital, 2014.

## Videografia

BAIN, John. **I will now talk about violence and video game narratives for just under 30 mins.** Charlotte: TotalBiscuit, 2015. (28m55s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=HXsE-Zwb\\_j4](https://youtube.com/watch?v=HXsE-Zwb_j4) > Acesso em: 9 fev. de 2020.

GAITHER, Steve. **The Most Profound Moment in Gaming: MGS2 AI Conversation Analysis Part 1 of 2.** Indiana: LogoSteve, 2010a. (10m50s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=6V\\_HzEPHFYE](https://youtube.com/watch?v=6V_HzEPHFYE) > Acesso em: 2 dez. de 2019.

\_\_\_\_\_. **The Most Profound Moment in Gaming: MGS2 AI Conversation Analysis Part 2 of 2.** Indiana: LogoSteve, 2010b. (11m36s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=MHzwCOPyonY](https://youtube.com/watch?v=MHzwCOPyonY) > Acesso em: 2 dez. de 2019.

\_\_\_\_\_. **The Themes of Metal Gear Solid 2 Part 3: Choice and Legacy.** Indiana: LogoSteve, 2010. (15m28s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=mfiWLOzZPLY](https://youtube.com/watch?v=mfiWLOzZPLY) > Acesso em: 2 dez. de 2019.

GASTROW, Jason Yevgeniy. **Metal Gear Solid Explained.** Winsconsin: videogamedunkey, 2019. (6m46s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=aaLiLRVeaZA](https://youtube.com/watch?v=aaLiLRVeaZA) > Acesso em: 11 fev. de 2020.

WEIDMAN, George. **Critical Close-up: Metal Gear Solid 2.** Atlanta: Super Bunnyhop, 2013. (35m40s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=oOnmiG6bxYk](https://youtube.com/watch?v=oOnmiG6bxYk) > Acesso em: 22 mar. de 2019.

\_\_\_\_\_. **Anti-War War Games.** Atlanta: Super Bunnyhop, 2014. (14m13s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=-228auScq1g](https://youtube.com/watch?v=-228auScq1g) > Acesso em: 30 jan. de 2019.

\_\_\_\_\_. **How much Neon Genesis Evangelion is in Metal Gear Solid?** Atlanta: Super Bunnyhop, 2019. (12m28s) Disponível em: < [youtube.com/watch?v=T-2YuPGYabw](https://youtube.com/watch?v=T-2YuPGYabw) > Acesso em: 30 jan. de 2019.

## Outras Mídias

**AVATAR.** [Filme] James Cameron. Los Angeles: 20<sup>th</sup> Century Fox, 2009.

**BLADE Runner: The Final Cut.** [Filme] Ridley Scott; Hampton Fancher; David Peoples. Burbank: Warner Bros., 2007.

**CALIFORNICATION.** [Videoclipe] Jonathan Dayton; Valerie Faris. Red Hot Chili Peppers. Nova Iorque: MTV, 2000.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis.** [Romance] São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

**CITIZEN Kane.** [Filme] Orson Welles. Nova Iorque: Mercury, 1941.

CLARKE, Susanna. **Jonathan Strange & Mr. Norrell**. [Romance] Londres: Bloomsbury, 2004.

**DOCUMENT of Metal Gear Solid 2**, The. [Documentário] Hideo Kojima. Tóquio: Konami, 2002.

**DOOM**. [Filme] Andrzej Bartkowiak. Universal City: Universal, 2005.

**E3 2000 Trailer for Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. [Trailer] Tóquio: Konami, 2000. Reprodução disponível em: < [youtube.com/watch?v=cq6L1HV5gz4](https://youtube.com/watch?v=cq6L1HV5gz4) >

**E3 2001 Trailer for Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**. [Trailer] Tóquio: Konami, 2001. Reprodução disponível em: < [youtube.com/watch?v=C14upMsuEFI](https://youtube.com/watch?v=C14upMsuEFI) >

**END of Evangelion, The**. [Anime] Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1997.

**EVANGELION: 1.0 You Are (NOT) Alone**. [Anime] Hideaki Anno. Tóquio: Studio Khara, 2007.

**GHOST in the Shell**. [Anime] Mamoru Oshii. Tóquio: Production I.G, 1995.

**HOUSE of Cards: 3ª Temporada**. [Seriado] Beau Willimon. Los Gatos: Netflix, 2015.

**JUMANJI: Welcome to the Jungle**. [Filme] Jake Kasdan. Culver City: Sony, 2017.

KARPYSHYN, D. **Mass Effect: Revelation**. [Romance] Nova Iorque: Del Rey, 2007.

KNAAK, R. A. **Diablo: Legacy of Blood**. [Romance] Nova Iorque: Pocket, 2001.

**MORTAL Kombat**. [Filme] Paul W. S. Anderson. Burbank: New Line, 1995.

**NEON Genesis Evangelion**. [Anime] Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1995.

NYLUND, E. **Halo: Fall of Reach**. [Romance] Nova Iorque: Del Rey, 2001.

**PERSONA 3: The Weird Masquerade**. [Musical] Makoto Kimura. Tóquio: G Rosso, 2014.

**POKÉMON Detective Pikachu**. [Filme] Rob Letterman. Burbank: Warner Bros., 2019.

**REIGN Over Me**. [Filme] Mike Binder. Culver City: Columbia, 2007.



SHELLEY, Mary Woolstonecraft. (1818) [Romance] **Frankenstein, or, The modern Prometheus**: the 1818 text. Oxford: Oxford University Press, 2008.

**SUPER Mario Bros.** [Filme] Rocky Morton; Annabel Jankel. Burbank: Buena Vista, 1993.

**TGS 2001 Trailer for Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.** [Trailer] Tóquio: Konami, 2001. Reprodução disponível em: < [youtube.com/watch?v=dSbe1ngggAE](https://www.youtube.com/watch?v=dSbe1ngggAE) >

**WRECK-IT Ralph.** [Filme] Rich Moore. Burbank: Walt Disney, 2012.

## Apêndices

*Incluo aqui a versão original do relato sobre MGS2, que se mostrou demasiado extensa e detalhada para os objetivos desta pesquisa, mas que, espero, possa encontrar sua utilidade na forma de apêndice. Os trechos mais pesadamente revisados, ou que foram suprimidos na revisão final, aparecem aqui grifados em sua forma original. Em seguida, aparece a transcrição traduzida do diálogo entre Raiden e as AIs mencionada na seção 5.1.4 (p. 99 d.d.).*

### Apêndice 1: Relato completo de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

HIDEO KOJIMA. DESENVOLVEDORA: KCEJ. TÓQUIO: KONAMI, 2001.

Talvez um dos jogos mais esperados de sua época, MGS2 toma como ponto de partida seu aclamado predecessor, «*Metal Gear Solid*» (1998) – ou, pelo menos, essa era a expectativa que o público tinha quando do seu anúncio (IGN, 2001; Kasavin, 2001; Stanton, 2015). O fato é que, cerca de um ano antes de seu lançamento, o 1º trailer do jogo, exibido durante a E3 de 2000 (E3, 2000), já começava a tecer uma trama de ilusão e manipulação par o público, mostrando-o como nova aventura do mesmo protagonista, e expandindo mecânicas, características estéticas e narrativas do jogo anterior. Outros materiais de divulgação exibidos até seu lançamento (E3, 2001; TGS, 2001) seguiram na mesma linha, contribuindo ainda mais para a credibilidade da farsa que se seguiria: MGS2 deveria ser uma sequência direta e convencional do sucesso de seu predecessor, MGS1 (Stanton, 2015).

O que o jogo acabou se revelando, no entanto, foi algo muito mais complexo do que uma mera continuação. Com MGS2, Hideo Kojima e sua equipe fizeram uso da posição privilegiada que ocupavam então na indústria para discutir a própria ideia de uma continuação – além de refletir sobre as relações de mídias de entretenimento e comunicação com a, então nascente, Era da Informação –, no que alguns consideram ser o primeiro videogame verdadeiramente pós-moderno (Weidman, 2013; Stanton, 2015).

#### O PETROLEIRO

Depois de navegar pelo menu de inicialização do jogo, a ação em MGS2 começa com uma narração feita pelo protagonista do jogo anterior – e dos outros dois jogos que até então compunham a franquia «*Metal Gear*» –, o agente especial Solid Snake (daqui em diante chamado simplesmente de **Snake**). Contra uma tela preta, Snake narra acontecimentos que se desenrolaram no “rio Hudson, dois anos atrás...” (Metal, 2001, trad. minha), reintroduzindo o jogador ao cenário de espionagem e conspirações militares que caracterizam a série. Ao longo de alguns minutos de cenas

coreografadas – que, além de narrar os acontecimentos do roteiro, também demonstram a impressionante fidelidade gráfica do novo jogo –, um personagem encoberto por uma capa de chuva salta de uma ponte e se infiltra em um navio petroleiro. Enquanto a embarcação desce o rio sob pesada chuva, os créditos de produção correm pela tela, até que o título de jogo é revelado e, sob a capa, aparece o próprio Snake.

Essa sequência, assim como tantas outras na obra de Hideo Kojima, evoca mais a linguagem das grandes produções de Hollywood do que aquilo que geralmente se espera de um jogo digital – tanto mais na virada do século XXI, quando os videogames começavam a se acostumar a recursos gráficos cada vez mais próximos do fotorrealismo. Mas, antes que o jogador assuma o controle, um importante elemento recorrente na franquia é apresentado em sua mais recente encarnação: o *codec*. Explicado diegeticamente como uma tecnologia de comunicação que permite a Snake se comunicar com outros agentes, remotamente e de forma silenciosa, o *codec* preenche a tela com um visualizador de áudio acompanhado da frequência de rádio utilizada, imagens dos interlocutores, e legendas de seu diálogo. Mais do que uma simples interface, no entanto, o *codec* cumpre a função de isolar os diálogos da ação principal do jogo, dando foco às nuances e reações dos personagens envolvidos, independente do contexto de cada cena.

Nesse primeiro diálogo é **Otacon** – um cientista bélico parceiro de Snake, que atua como espécie de consultor em tecnologia e inteligência militar ao longo do jogo – quem aparece, explicando que desde o jogo anterior a dupla tem lutado contra a proliferação de uma nova classe de arma: um tanque de guerra todo-terreno capaz de lançar bombas nucleares de qualquer lugar do planeta – o *Metal Gear* que dá nome à franquia. O tema do desenvolvimento de tecnologias bélicas é parte central das histórias que atravessam a série de jogos e, tendo lidado diretamente com o desenvolvimento e teste do último modelo do tanque em MGS1, a participação de Otacon e Snake em uma iniciativa para impedir sua produção em larga escala oferece uma conexão direta e lógica com os eventos do jogo anterior. Essa primeira conversa igualmente reintroduz alguns dos aspectos de espionagem que permeiam «*Metal Gear*»: Otacon informa que a dupla age a partir de informações obtidas secretamente, e procura um novo protótipo de *Metal Gear* que estaria sendo transportado sorrateiramente pela fuzileiros navais estadunidenses no navio em que Snake acaba de infiltrar. Além dos elementos já mencionados, é importante ressaltar que essa introdução ainda alude a diversos outros personagens e situações presentes em MGS1, reforçando a posição de continuação e a familiaridade que se esperava que MGS2 tivesse dentro da franquia.

Otacon segue com explicações sobre a missão enquanto a câmera navega cinematograficamente pelo petroleiro, detalhando a posição do agente e dos marinheiros que patrulham o convés. Essa narração reforça para Snake, e consequentemente também para o jogador, a importância de não deixar traços e de evitar o conflito direto com os militares a bordo. «*Metal Gear*», diferente da maioria dos jogos de ação e tiro convencionais – em que a reação esperada do jogador seria atirar indiscriminadamente e eliminar o máximo de inimigos possível –, é uma série de jogos de furtividade.

A missão pacifista da dupla é, todavia, interrompida pela chegada de um contingente de soldados não identificados no navio, que brutalmente assassinam a tripulação original e se posicionam para assumir o controle da embarcação, enquanto Snake observa incrédulo. Reviravoltas e traições sucessivas – como uma conspiração em forma de boneca russa, que continuamente se revela mais complexa – são também ingredientes fundamentais e já bem estabelecidos na franquia. Passado o choque inicial, e estando definidos os objetivos de neutralizar os soldados invasores e conseguir provas da existência do protótipo de *Metal Gear*, o jogador deve enfim assumir o controle de Snake. Não sem antes, no entanto, ser interrompido uma última vez por Otacon, via *codec*, para lembrar ao agente de salvar seu progresso no jogo através de uma frequência especial do aparelho de comunicação – outro recurso recorrente na franquia.

«*Metal Gear*» parece fazer questão de lembrar ao público que sua experiência se trata, afinal, de um jogo: são constantes as referências, por parte dos personagens, a comandos e ações específicas da interação – completamente desconectada da narrativa em que se encontram imersos –, feitas com a naturalidade de um comentário casual. Em suas conversas com Snake, Otacon eventualmente também explica o funcionamento dos controles de movimento e câmera, e quais botões devem ser pressionados para abrir portas, navegar menus e interagir com objetos e personagens em cena. Essa derivação específica de quebra da quarta parede – que absorve o jogador ou invés de repeli-lo, como que movendo a quarta parede – parece particularmente potencializada nos jogos digitais, e é fluidamente seguida por informações do roteiro, com Otacon lembrando que está à disposição para auxiliar Snake com mais dados sobre a missão antes de, finalmente, devolver o controle do jogo às mãos do jogador.

O protagonista começa então a navegar os estreitos corredores do navio, esquivando-se de inimigos e avançando pelo caminho tortuoso até os porões da embarcação, onde deve encontrar o novo protótipo de *Metal Gear*. Nesse trajeto, o jogador encontra os corpos mutilados de marinheiros eliminados pelos invasores, o que reforça o tom sombrio de MGS2 em seu primeiro capítulo, e contrasta fortemente com a abordagem não letal sugerida por



Otacon. Abordagem que também é sugerida pelas mecânicas de furtividade característica da série: os únicos recursos que Snake tem à sua disposição até este ponto, além da inteligência oferecida por seu parceiro via codec, são uma pistola de dardos tranquilizantes, um sensor capaz de identificar a aproximação de inimigos e, como último recurso, o combate corpo a corpo.

Não que a possibilidade de eliminar adversários de forma definitiva, caso o jogador assim decida, não exista. Mesmo que inicialmente limitada a ataques desarmados, a opção letal está sempre presente. Contudo, é possível dizer que a viceralidade cruel do som que acompanha esse tipo de ataque – e.g. quando pescoços são brutalmente partidos por um estrangulamento –, as vantagens estratégicas oferecidas pelas opções não letais, e o simples fato de que tais opções estejam disponíveis – o que nem sempre é o caso na grande maioria dos jogos de ação em cenários militares – sejam indicadores de como o jogo tenta conduzir seu público a explorar outras possibilidades para a resolução de confrontos. Durante a primeira meia hora de jogo, essas possibilidades, vantagens e opções são apresentadas para o jogador, enquanto MGS2 também demonstra os avanços tecnológicos alcançados desde o desenvolvimento do último «*Metal Gear*».

Inimigos são mais perigosos, responsivos e investigativos do que antes: corpos desacordados ou mortos deixados à vista; rastros deixados para trás no ambiente, como pegadas e objetos fora do lugar; sons suspeitos e até mesmo sombras; todos esses pequenos detalhes que agora chamam a atenção dos guardas, podem disparar perseguições ou a chamada de reforços que vasculham minuciosamente cada área. Por outro lado, Snake tem a nova opção de atirar em lâmpadas para manipular a iluminação de certas áreas – ou deliberadamente alterar objetos presentes no cenário – e assim desviar estrategicamente a atenção dos adversários. É possível também escalar obstáculos, refugiar-se em espaços fechados, ou escolher rotas alternativas, expandindo a variedade de estratégias não-lineares de uma forma que não era possível nos jogos anteriores.

Ainda que esse cuidado com detalhes e a profundidade da interação não deixem de ser desdobramentos do que já havia sido estabelecido pelas entradas anteriores da franquia, MGS2 faz todo o possível para mostrar logo de início que nenhum esforço foi poupado em criar uma continuação que expanda e leve adiante cada elemento responsável pelo sucesso de «*Metal Gear Solid*». Até esse ponto, a infiltração no petroleiro é exatamente o que se esperava de um novo «*Metal Gear*», ou ainda mais.

A sequência de eventos a partir dessa introdução detalha como a situação a bordo se agravou desde o aparecimento dos soldados invasores. Novos personagens são apresentados, e uma série de objetos, obstáculos e cenários remetem diretamente à ação de MGS1. Um conflito em especial evoca

diretamente componentes de jogos anteriores: ao longo da franquia, o jogador recorrentemente precisa derrotar uma série de personagens especiais, ou “chefes”, que possuem mecânicas próprias e aparecem em ambientes controlados – distintos dos labirintos de corredores que compõem a maior parte do trajeto feito ao longo dos jogos. Nesse primeiro encontro, Snake entra em um duelo de tiros em um pequeno convés – durante o qual deve procurar cobertura e tentar manobrar ao redor de sua adversária, aproveitando as janelas de tempo oferecidas pela antagonista ao recarregar sua arma. Esse confronto contra **Olga Gurlukovich**, uma soldada russa entre os invasores do navio e filha do comandante da incursão, alude tanto, tematicamente, à Meryl Silverburgh – uma novata do exército e sobrinha do oficial responsável pela missão de Snake em «*Metal Gear Solid*» –, quanto, mecanicamente, ao primeiro encontro de Snake com um dos “chefes” do jogo anterior: **Ocelot**, um mercenário russo de meia idade, imprevisível e de alianças fluídas, que naquele jogo enfrenta Snake em um tiroteio dentro de uma pequena sala repleta de obstáculos, oferecendo o mesmo desafio de responder aos tiros do adversário nos intervalos criados pela ação deste de recarregar sua arma.

Tendo superado Olga, o jogador deve retomar sua busca pelos compartimentos de carga no navio, mas nesse percurso é interrompido frequentemente por ligações de codec. Durante essas conversas, Otacon e Snake levantam suspeitas sobre a veracidade da inteligência que os levou ao navio; demonstram receio quanto aos desdobramentos decorrentes da presença de militares russos a bordo; discutem sobre um drone espião observado por Snake sobrevoando o convés do navio, e a possível existência de um agente externo que estaria monitorando as conversas dos dois. Na esteira dos jogos anteriores, MGS2 lentamente prepara o jogador para o inesperado, e aponta para uma iminente traição. O que diferencia essa instância de «*Metal Gear*» não só de outros jogos da franquia, mas de praticamente qualquer outro jogo, é que não são apenas Snake e Otacon que estão prestes a serem pegos por uma armadilha, mas também o próprio jogador e a imprensa que acompanhava o lançamento do jogo.

Chegando finalmente aos porões do petroleiro, Snake encontra o novo *Metal Gear*, ao passo que o comandante da tripulação original do navio – ignorante de toda a ação transcorrida nos conveses superiores – descreve o protótipo em detalhes para uma plateia, igualmente desavisada, de marinheiros estadunidenses. A fala do oficial, que conveniente é tanto endereçada a Snake quanto ao jogador, relata a importância estratégica desse protótipo, suas vantagens sobre versões anteriores da máquina, e a complexidade do cenário militar nesse início do século XXI retratado pelo jogo. Proliferam-se as unidades de *Metal Gears* nas mãos de Estados,

grupos terroristas e entidades privadas, enquanto diferentes ramos das forças armadas norte-americanas disputam entre si para encontrar uma saída dessa situação – um emaranhado de espionagem e contraespionagem, conspirações, corrida armamentista e sabotagens que, pelo menos em sua superfície, mais remetem à 1ª do que à 2ª Guerra Fria.

***Metal Gear RAY***, o protótipo, é um gigante de metal de 20 metros de altura, capaz de deslocamento anfíbio, e concebido primariamente como uma ferramenta de dissuasão. Nas palavras do próprio comandante, “a única coisa capaz de deter um Metal Gear é, obviamente, outro Metal Gear” (Metal, 2001, trad. minha). Com os marinheiros presentes entretidos pelo discurso, as forças invasoras aparentemente neutralizadas no restante do navio, e o protótipo claramente à vista, tudo parece favorável à missão de Snake. Acontece que, assim que o jogador finalmente registra as imagens de *RAY* e as envia para Otacon, o próprio Ocelot, antagonista central de MGS1, aparece em cena. Em uma sucessão rápida de eventos, o mercenário violentamente assume o controle do tanque-anfíbio, afunda o navio com todos a bordo, e foge pelas águas da foz do rio Hudson. Snake é deixado no naufrágio e enquadrado como responsável pelo ataque – eis o propósito impiedoso daquele drone espião avistado anteriormente e do monitoramento das comunicações via codec que a dupla havia discutido.

Terminado o primeiro capítulo de MGS2, também deve se encerrar sua previsibilidade linear enquanto sequência de «*Metal Gear Solid*». Cabe aqui retomar a informação de que toda a divulgação dessa continuação – incluindo trailers, entrevistas com desenvolvedores e até mesmo o que era revelado pela embalagem do jogo –, tudo a que o jogador poderia ter acesso até então, deixava claro que Snake seria o protagonista da narrativa e o personagem a ser controlado em MGS2. Entretanto, todo esse material foi, na realidade, produzido com base apenas nesse primeiro trecho do jogo. Mesmo que o jogo seja, ao menos até esse ponto, exatamente aquilo que os fãs da série e a imprensa especializada esperavam, da mesma forma que Snake foi inadvertidamente conduzido a ser uma peça em uma grande farsa, o público não fazia ideia do que de fato seria «*Metal Gear Solid 2*».

## A GRANDE CASCA

O segundo capítulo de MGS2 se inicia dois anos após o incidente no petroleiro, na própria foz do rio Hudson. Em uma sequência remissiva da introdução de «*Metal Gear Solid*», um agente especial infiltra-se, usando trajes de mergulho, uma base isolada no mar, enquanto seu oficial de comando lhe passa o briefing da missão via *codec*. O oficial é, ele mesmo, um velho conhecido do jogador familiarizado com «*Metal Gear*»: o coronel

**Roy Campbell**, parceiro de Snake nos jogos anteriores e seu comandante em MGS1. O briefing em si é igualmente familiar: uma facção rebelde teria assumido o controle de uma base de descontaminação de resíduos em alto-mar e exige o pagamento de imenso resgate para a liberação de reféns de alta patente. O agente, que Campbell inicialmente chama de Snake, recebe dois objetivos: infiltrar a base, garantindo a segurança dos sequestrados, e neutralizar a qualquer custo os terroristas. Estas são exatamente as mesmas instruções recebidas por Snake no começo do jogo anterior.

Mas de início já fica claro que não pode se tratar do mesmo Snake. A voz do agente é completamente diferente daquela do personagem no capítulo anterior, bem como sua linguagem corporal e aparência física. Esse novo Snake é mais esguio, usa roupas justas que passam a impressão de um exoesqueleto, e uma mecha de longos cabelos loiros – completamente diferentes do visual esperado – emerge da máscara de mergulho em sua nuca. Poucas cenas adiante, uma conversa por *codec* revela que se trata apenas de um novato – um agente treinado em simulações de realidade virtual (VR, na sigla em inglês) e sem experiência de campo. Campbell imediatamente muda o codinome utilizado pelo agente infiltrado na missão, passando então a designá-lo Raiden. Essa informação provavelmente veio como um choque para o público, já que, como mencionado anteriormente, toda a divulgação de MGS2 apontava para que Snake fosse o personagem controlado pelo jogador – assim como aconteceu em todas as instâncias anteriores de «*Metal Gear*». A explicação para essa mudança é igualmente perturbadora, uma vez que Campbell afirma ter sido o Snake original quem sequestrou a base que o agente agora infiltra. A instalação, chamada **Big Shell**, foi construída justamente sobre o naufrágio do petroleiro que, ainda segundo o oficial, Snake invadiu e afundou dois anos antes; e tem como função conter e tratar os resíduos tóxicos deixados pelo acidente. Não satisfeito com os danos causados durante aquele incidente, aparentemente Snake agora retornou à instalação liderando um grupo de insurgentes, e deve ser o adversário principal de Raiden nessa missão.

Ainda nessas conversas iniciais, Campbell faz questão de lembrar ao jogador das frequências de operação do *codec* e do funcionamento de outros equipamentos e ações do jogo – precisamente como já foi feito no primeiro capítulo, e de maneira especialmente similar à introdução de «*Metal Gear Solid*». Também ecoando o jogo anterior, assim que o jogador está prestes a alcançar um elevador que dá acesso ao restante da base, é possível ver uma figura que parece Snake desaparecendo no fosso do transporte. É nesse mesmo elevador que o protagonista se desfaz do equipamento de mergulho que usou ao infiltrar a área, e assim que ele remove sua máscara aparece na



tela a logo do jogo. Acontece que essa é a segunda vez que esses créditos são vistos, como que sinalizando um novo começo para MGS2.

Indo além da mera sugestão de paralelos e similaridades, o coronel logo menciona diretamente acontecimentos de «*Metal Gear Solid*», ao passo que Raiden deixa claro ter refeito várias vezes todos os passos de Snake naquele jogo, através de seu treinamento em VR. Mais do que isso, Raiden afirma admirar efusivamente seu veterano, se recusando a acreditar na versão da história oferecida por Campbell – seu herói e predecessor não poderia ter trocado de lado e se tornado um líder terrorista. É quase como se esse novo personagem fosse a própria representação do jogador, que carrega suas experiências do jogo anterior e a simpatia pelo herói da série.

Além do Coronel, o outro contato com quem Raiden conta como suporte é a analista de sistemas da equipe. Por mais que essa função seja familiar em «*Metal Gear*», com uma personagem responsável por aconselhar o protagonista e salvar seu progresso ao longo do jogo, uma diferença crucial em MGS2 é que quem cumpre esse papel é alguém muito próximo de Raiden, sua namorada **Rose**. Apesar de criticar a escolha e se preocupar com a segurança da moça – além do estresse emocional gerado pelo vínculo dos dois, até já estar infiltrado na base, Raiden não tinha ideia de que ela seria envolvida –, o agente aceita sua participação, e a presença da analista acaba de fato oferecendo suporte psicológico para o protagonista. É em conversas com essa namorada/analista que Raiden explora algumas de suas inquietações mais íntimas, como, por exemplo, sua constante dúvida quanto à identidade do líder terrorista, que o agente segue insistindo ao longo da missão não poder ser de fato o lendário Solid Snake.

Retornando à ação do jogo, depois dos primeiros minutos em que o jogador assume o controle de Raiden, não restam dúvidas de que se trata de um personagem bastante diferente. Seus movimentos e algumas opções de ações não são as mesmas de Snake; mais do que isso, Raiden é basicamente a antítese de Snake como protagonista: o novato é inexperiente, vulnerável, emocionalmente instável e fisicamente frágil. Ainda assim, a jogabilidade básica continua sendo a mesma de MGS1. Mesmo que personagens e cenários sejam superficialmente novos, o padrão dos acontecimentos obedece à mesma sequência – novos rostos interpretando papéis antigos e novas situações cumprindo as mesmas funções de antes. E, à medida que o jogador começa a infiltrar a base de descontaminação, o próprio arranjo de suas salas continua evocando os cenários do jogo anterior.

Tudo parece se repetir, até que um elemento estranho é introduzido: depois de um breve conflito, logo no início da sua infiltração, Raiden se depara com um personagem que diz ser um agente da marinha estadunidense também infiltrado na base, o tenente **Plinskin**. Apesar da

história que conta, e do equipamento que utiliza, o jogador é levado a suspeitar que se trata do Snake original – seu rosto, técnica de combate e voz são indícios contundentes. Suspeita esta que se junta às dúvidas de Raiden quanto à identidade do líder dos terroristas. Ainda que esse primeiro encontro acabe também refletindo aspectos da já mencionada Meryl Silverburgh, de MGS1, a sugestão de que Plinskin possa ser um Snake disfarçado e, mais importante, fora do controle do jogador, é considerável razão para estranhamento. Em «*Metal Gear Solid*», Meryl aparece como uma recruta novata entre as forças que patrulham **Shadow Moses** – a base de descontaminação daquele jogo – que acaba se aliando a Snake. Especialmente pelo fato de Meryl ser uma combatente inexperiente, que tanto eventualmente depende da proteção de Snake quanto o admira, o encontro com Plinskin cria uma certa tensão ao inverter os papéis e colocar o jogador na pele do novato fascinado pelo combatente veterano.

Feitas as apresentações, o que se segue é uma discussão a cerca das vantagens e desvantagens do treinamento virtual pelo qual Raiden passou. Enquanto são trocados argumentos sobre a validade da experiência adquirida em simulações – como as missões em VR de Raiden, mas também a própria atividade de jogar um jogo digital – para lidar com a realidade, a tela exibe imagens de vídeo de treinamentos militares, cenas de simuladores de combate, e trechos do próprio MGS1. Este tipo de apresentação, em que se mesclam elementos de jogo, filmagens de arquivo e diagramas, é outro artifício recorrente em «*Metal Gear*»; extrapolando os limites da linguagem visual corriqueiramente encontrada em videogames, a franquia assimila elementos de outras mídias, assumindo um aspecto quase que documental, para aprofundar sua argumentação e a complexidade de sua narrativa. Em paralelo às imagens, Plinskin diz que o objetivo destes treinamentos seria isolar o sujeito do medo que aparece nas situações reais, “a guerra como um videogame – qual forma melhor de criar o soldado perfeito?” (Metal, 2001, trad. minha). As considerações do tenente ecoam também o primeiro encontro de Snake com Meryl em MGS1 – quando o veterano explica que é o choque de realidade oferecido pela situação de combate real, e não o treinamento, o que mais impacta na sobrevivência de um soldado em campo –, e levantam questões sobre o próprio ato de jogar um videogame.

Estabelece-se então um paralelo entre as experiências do jogador e de Raiden: assim como Raiden foi treinado por horas a fio em simuladores de combate, o jogador provavelmente também chegou a MGS2 tendo prática no controle de Snake em jogos anteriores da franquia, e suas experiências de outros tantos videogames. Conexão esta que é exacerbada pela estranha reação de Campbell às interações de Raiden com Plinskin: por mais que o tenente tenha se apresentado como um aliado e repetidas vezes ofereça

informações e contribuições diretas para a missão do agente, o oficial em comando sempre tenta desviar a atenção de Raiden desse novo participante, enigmaticamente advertindo-o, por exemplo, de que “aquele homem não faz parte da simulação. Ele não é um elemento da missão” (Metal, 2001, trad. minha).

As evasivas de Campbell são tantas que ele dá a impressão estar mais preocupado em reproduzir as situações que Raiden encontrou em suas simulações, ou seguir um roteiro já definido, do que atentar para o que de fato acontece em torno do jogador. Não obstante o estranhamento causado por esse tipo de comentário de Campbell, Hideo Kojima e sua equipe seguem desenvolvendo esse tema de simulação ao longo do restante de MGS2. Uma discussão que só se resolverá de fato quando, com o desenrolar das enganações e reviravoltas deste jogo, for gradualmente sugerido, revelado e confirmado que, assim como em MGS1, o verdadeiro propósito da missão dada ao jogador não era meramente resgatar reféns e neutralizar terroristas. E, para que esse ensaio tenha sucesso, é fundamental que Raiden, e o próprio público, não tenham recebido toda a informação disponível para começar sua empreitada.

Com efeito, durante os eventos na Big Shell, repetidas vezes Campbell interfere na missão de Raiden, alterando seus objetivos e prioridades, redirecionando a atenção do jogador e, aos poucos, introduzindo novas informações. Assim como aconteceu com Snake em Shadow Moses, durante a infiltração na base, o protagonista fica sabendo que não se trata apenas de uma instalação para a descontaminação de resíduos: em ambos os casos, o verdadeiro propósito da estrutura é acobertar um laboratório de pesquisa e desenvolvimento de um novo *Metal Gear*. Igualmente, muito mais do que a ameaça às vidas dos reféns, a grande preocupação das autoridades por trás da missão é que os terroristas assumam o controle da máquina de guerra oculta no interior da instalação, e com ela iniciem um conflito contra os Estados Unidos. Não somente isso, à medida que o jogo avança, cada vez mais elementos familiares são reintroduzidos à trama: entre os invasores da Big Shell, por exemplo, são revelados dois mercenários russos presentes no incidente do petroleiro: Olga Gurlukovich e Ocelot – personagem recorrente em «*Metal Gear*». Já ao lado de Plinskin, aparece eventualmente Otacon, dando ainda mais credibilidade às suspeitas, de Raiden e do público, de que o marinheiro seja, na verdade, um Solid Snake disfarçado.

Ecoando também elementos sobrenaturais e inexplicáveis de MGS1, o jogador é eventualmente confrontado na Big Shell por indivíduos com capacidades excepcionais – como telepatia, invulnerabilidade a todo tipo de ataques, destreza e agilidade sobre-humanas. Repetidas vezes, Raiden questiona em conversas de *codec* a realidade do que acontece à sua volta,

não deixando de retomar a controversa inclusão de sua namorada na missão, outro fator que escapa à sua compreensão. Nessas ocasiões, por mais que Campbell tente debater de forma racional sobre a seriedade da missão – como, por exemplo, argumentando que, se Raiden não pode escapar dessa situação acordando de um pesadelo, por mais absurdos que os acontecimentos sejam, tudo o que se passa tem de ser real –, é a conversa mais emocional de Rose que mantém o agente focado em seus objetivos.

Essa dualidade entre o racional e o emocional permeia boa parte das interações de codec com a equipe de suporte. E, exceto pela intrusão de Plinskin, a dupla Campbell/Rose parece administrar tranquilamente qualquer imprevisto que se coloque no caminho de Raiden. Mesmo quando um estranho ninja-ciborgue aparece em cena – aludindo também a um personagem similar, que tanto antagoniza quanto ajuda Snake em MGS1 –, rápidas sequências de codec são o suficiente para reafirmar a concentração de Raiden, lembrando-o de seu papel no que parece ser um roteiro muito bem elaborado. De fato, ainda que afirme que o ninja não faz parte de sua equipe, Campbell demonstra aceitar bem as instruções dadas pelo intruso, incorporando-as sem hesitação às metas que Raiden deve cumprir. Plinskin, e sua desconfortável similaridade com Snake, é o único fator que dá indícios de interferir nas maquinações de Campbell e na sensibilidade de Rose.

Por outro lado, enquanto o jogador circula pelos corredores da Big Shell – enfrentando novos desafios, confrontando alguns dos ‘chefes’ do jogo, se infiltrando cada vez mais fundo na base, e coletando novas informações sobre seu verdadeiro propósito –, é justamente o tenente Plinskin quem com mais frequência orienta e dá apoio a Raiden; ganhando a confiança do novato enquanto crescem as dúvidas sobre a honestidade de Campbell e a própria lógica por trás da missão. Nessas condições, mesmo quando o agente tenta argumentar com seu oficial em comando que conta com a ajuda de Plinskin, e que juntos poderiam facilmente salvar todos os sequestrados e eliminar os terroristas, Campbell insiste em alegar que o suposto marinheiro não faz parte ‘da simulação’, e deve ser ignorado – Raiden precisa agir sozinho. Isolado no meio de um conflito que vai muito além das suas expectativas iniciais e da sua experiência com a realidade, Raiden parece lentamente perder a confiança nas autoridades que o orientam à distância e na própria sanidade, enquanto lida com desafios que extrapolam os limites de uma operação militar convencional.

Até que, quando o jogador finalmente confronta o líder dos terroristas, algumas das suspeitas de Raiden são finalmente confirmadas: toda a trama sobre Solid Snake ser o arquiteto do ataque à Big Shell não passava de mais um subterfúgio para manter o jogador às escuras sobre o que de fato se passa na base. O verdadeiro autor do ataque é **Solidus**, um clone de Snake



– daí aquela confusão com codinomes no começo da missão de Raiden –, e antigo mentor de Raiden. Mais um eco dos jogos anteriores de «*Metal Gear*», em que Snake eventualmente acaba descobrindo que o vilão é alguém conectado com seu passado. Mais importante, no entanto, é a revelação de que Plinskin é de fato o Snake original. Essa reviravolta oferece outra oportunidade para que Kojima e sua equipe sejam explícitos sobre suas intenções com MGS2, e sua relação com a franquia como um todo.

Depois de confirmada a identidade de Plinskin, Raiden reafirma sua admiração pelo agente veterano, se referindo a Snake como ‘uma lenda’ – refletindo, mais uma vez as, expectativas do público para com o personagem e o conjunto da obra de «*Metal Gear*». À tal distinção, o veterano contra argumenta que “uma lenda não é mais do que ficção. Alguém a conta, outra pessoa guarda essa lembrança, e todos a passam adiante” (Metal, 2001, trad. minha). Mais do que se preocuparem com a manutenção de sua reputação, Otacon e Snake afirmam que infiltraram a Big Shell por acreditarem na mudança. Seu papel aqui é de “responsabilidade com as próximas gerações, com o mundo. [...] Registrando os erros que cometemos como uma espécie. Precisamos nos lembrar – e propagar – a luta pela mudança” (ibid.). Indicativo, portanto, de que seria essa discussão sobre o legado que mais interessa em MGS2. A casca de ilusão, proporcionada pelas similaridades com o restante da obra da equipe, não deve passar de simples pano de fundo.

A relação conturbada de Kojima com o legado de «*Metal Gear*» pode ser contextualizada pelo fato desse já ser o quarto jogo do diretor na franquia. Ainda em 1987, durante a criação de MG1 – seu primeiro jogo comercial –, não parecia haver qualquer expectativa de que Snake fosse se tornar o protagonista de uma extensa série de jogos; a ideia de um segundo jogo só surgiria depois de outra equipe desenvolver uma continuação não oficial, o que teria motivado Kojima a retornar para produzir MG2 como resposta (Kojima, 1999). Mais do que isso, entrevistas com o diretor ao longo de décadas deixam claro seu interesse por buscar novas ideias e explorar outros conceitos, muito mais do que por se envolver em uma extensa sucessão de continuações do mesmo jogo – por mais que tenha sido justamente esta segunda opção o que de fato ocorreu (idem, 2000, 2005, 2008, 2011, 2015). O rompimento definitivo de Kojima com a franquia só aconteceria de fato muitos anos depois de MGS2, em 2015 – com seu acrimonioso desligamento da Konami, produtora responsável por «*Metal Gear*» (Parkin, 2015a). Ainda que o diretor fosse assumir o comando de outros seis jogos da franquia no decorrer dos anos subsequentes, esta discussão sobre seguir adiante já era visível na metalinguagem do jogo de 2001.

Forma de comunicação mais explícita esta que, em MGS2, Kojima e equipe expressam principalmente através do elemento estranho imbuído

em Plinskin/Snake. Ela não se encerra, no entanto, com a revelação da verdadeira identidade do agente. Pelo contrário, é justamente a partir desse ponto que os indícios da amplitude do duplo significado presente em MGS2 começam a se tornar mais evidentes. Após receber instruções do major Campbell sobre como prosseguir com a missão, Raiden informa seu superior da revelação que acaba de acontecer, ao que o superior responde: “Não baixe sua guarda com ele. [Snake e Otacon] nunca foram uma parte da simulação. São um fator desconhecido” (Metal, 2001, trad. minha). Insistindo no argumento de que Raiden deve seguir à risca os parâmetros “da simulação”, as ordens de Campbell voltam a exemplificar como essa obsessão de MGS2, por replicar os acontecimentos de jogos anteriores, não fica confinada apenas a elementos narrativos. Com uma alusão ao treinamento em VR de Raiden – em que, como dito, o próprio agente teria feito a missão de Shadow Moses –, Campbell o instrui a repetir exatamente o mesmo procedimento usado naquela ocasião para acessar uma sala bloqueada por uma armadilha. No controle de um míssil teleguiado, o jogador deve percorrer um percurso tortuoso até atingir uma central de energia. O equipamento abastece um trecho de piso eletrificado no caminho entre Raiden e um dos reféns, que pode fornecer ao agente novas informações. Trata-se de apenas mais um entre muitos aspectos de jogabilidade, específicos de MGS1, que são reproduzidos ao longo do jogo.

Superado este obstáculo, o encontro que se segue acaba expandindo o tema de manipulação da informação presente em MGS2. Raiden é informado de que toda a situação que se desenrola na Big Shell se resume, de fato, a uma disputa pela nova arma que o Governo estadunidense vinha desenvolvendo secretamente sob a fachada da base. Acontece que se trata de uma ameaça muito maior do que os *Metal Gears* vistos até então na franquia – i.e. tanques de guerra e plataformas para o lançamento de ogivas nucleares. O que a base esconde é um imenso submarino que abriga uma inteligência artificial (AI, na sigla em inglês) com acesso e controle sobre todos os sistemas computacionais do governo estadunidense; não somente aqueles que dão acesso ao aparato militar do país, mas, em especial, com a habilidade de gerenciar o fluxo de informações em qualquer tipo de meio digital. GW, como é chamada a AI, teria o propósito de oferecer uma nova forma de poder, capaz de “moldar a ‘verdade’ para atender aos propósitos [de quem a controle]” (Metal, 2001, trad. minha).

Partindo dos pressupostos de que o volume de informação que circula atualmente por meios eletrônicos é cada vez maior, colocando à disposição de cada indivíduo uma quantidade de dados que cresce exponencialmente; que a característica ao mesmo tempo dispersiva e inclusiva das novas mídias de comunicação na virada do século XXI coloca diretamente nas mãos dos

indivíduos a capacidade de replicar e divulgar informações; e que, nesse contexto, o controle de eventuais crises, escândalos políticos e disputas de poder se tornaria inviável no longo prazo, GW foi desenvolvida para identificar e isolar informações que possam repercutir negativamente nos interesses do Governo. Descrita de forma profeticamente similar aos algoritmos de redes sociais que se estabeleceriam nas primeiras décadas do século XXI – na maneira quase onipresente com que direcionam e manipulam a exposição de conteúdos; assumindo a forma de uma caixa preta, impenetrável para seus usuários finais –, a ferramenta teria a capacidade “categorizar [informações] em estágios, conceder diferentes benefícios de acesso e deletá-las conforme o necessário – sem que estas jamais sejam vistas pela população” (Metal, 2001, trad. minha). Habilidade esta que, ainda nos termos de MGS2, para todos os fins ofereceria a quem a controle o poder de moldar o curso da história como bem entender.

Um detalhe peculiar que furtivamente acompanha as explicações sobre o funcionamento desse sistema, em extensas conversas de codec e naquele formato multimídia-documental descrito anteriormente, é que a última etapa para a conclusão do desenvolvimento de GW seria um teste da sua capacidade de tomada de decisão. Sendo que “foi planejado um grande experimento, que deveria ocorrer nos próximos dias, para fornecer dados complexos para que ela analise” (ibid.). Tal comentário, no entanto, só revela seu verdadeiro significado mais adiante no desenrolar da trama; mas é relevante registrar, mais uma vez, como indícios de que toda uma narrativa paralela – sobre simulações, AIs e manipulação – encontram-se dispersos em meio ao enredo superficial de MGS2.

Em uma jogada típica de «*Metal Gear*», os indivíduos que repassam a Raiden as informações sobre GW são assassinados pouco depois de explicarem o funcionamento da nova ameaça. No caso de MGS1, por exemplo, os dois reféns que Snake deveria resgatar misteriosamente morrem logo depois de revelarem elementos cruciais da trama para o protagonista. De posse do que aprendeu às custas das vidas de seus informantes, e de um suposto vírus de computador que poderia infectar GW, impedindo sua ativação, Raiden parte em busca resolução do conflito. O que encontra pela frente, no entanto, é mais uma reviravolta: quando o agente enfim acessa o computador que dá acesso à AI e realiza o procedimento, é Snake quem subitamente age de maneira contraditória e entrega Raiden à Olga Gurlukovich, comparsa dos sequestradores.

Encerrado o capítulo na Big Shell, MGS2 se prepara para mergulhar definitivamente na metalinguagem e revelar o verdadeiro significado de seu aspecto de simulação – o motivo de tantas reproduções de eventos e componentes presentes em seu antecessor, «*Metal Gear Solid*».

## ARSENAL GEAR

Depois de ser aprisionado por Olga, Raiden acorda em uma sala de tortura no interior do submarino oculto abaixo da Big Shell, chamado **Arsenal Gear**. Esse cômodo é a evidência final de que a missão de Raiden não passa de uma emulação dos eventos de «*Metal Gear Solid*». No papel de torturador, o próprio Ocelot admite a nostalgia da situação, e esclarece que se trata de uma réplica exata da sala em que interrogou Snake no jogo anterior – nas palavras do mercenário, “uma lembrança de Shadow Moses” (Metal, 2001, trad. minha). Demonstrando mais uma vez as correlações existentes entre a jogabilidade das duas instâncias, além dos evidentes paralelos narrativos, o jogador precisa resistir à tortura que Raiden enfrenta com os mesmos comandos feitos em MGS1: ao pressionar rapidamente um botão do controle sucessivas vezes, é possível evitar que o protagonista desmaie e acompanhar as explicações dadas por seu torturador. O jogador então fica sabendo de detalhes sobre o passado de Raiden, e mais uma peça se encaixa no confuso enredo de MGS2. Assim como Snake e os antagonistas de entradas anteriores da franquia, Raiden e o líder dos terroristas, Solidus, compartilham um conturbado passado como aprendiz e mentor. Sendo essa conexão, inclusive, um dos fatores para o alistamento do agente na presente operação. Essa revelação acrescenta um aspecto de vingança na jornada de Raiden, que ganha essa angústia pessoal de ter sido traído por um antigo mestre como motivação para cumprir sua missão. Apesar das diferenças superficiais entre os dois personagens, Raiden agora conta com todos os elementos necessários para “interpretar” o papel de Snake.

Essa função de interpretação, inclusive, não passa sem ser mencionada pela metalinguagem de MGS2. Depois de escapar da sala de tortura, quando Raiden tenta retomar contato com Snake e recuperar seu equipamento, e ainda sem saber se o vírus injetado em GW surtiu algum efeito, o agente recebe uma série de mensagens perturbadoras via *codec*. Em meio a falhas de transmissão e repetições de falas, Campbell diz a Raiden que “seu **papel** – isto é, missão – é infiltrar a estrutura e desarmar os terroristas” (ibid., trad. e grifo meus). O uso do termo papel, que não aparece aqui pela primeira vez no discurso de Campbell, estarrece Raiden a ponto de o agente exigir uma explicação; ao que seu oficial em comando abertamente responde: “Por que não? Trata-se de um jogo de interpretação. O que importa é que você encene seu personagem – e espero que sua performance seja perfeita!” (ibid.). Com Raiden duvidando cada vez mais da realidade que o cerca, quando o jogador começa a explorar o Arsenal Gear é como se MGS2 retornasse pela segunda vez à estaca zero. Sinalizando esse recomeço, o agente encontra-se literalmente e metaforicamente despido: revelado seu



passado e seu papel de ator em uma reencenação, Raiden percorre agora os corredores do submarino sem seu equipamento e completamente nu.

Nesse contexto de extrema vulnerabilidade é exemplificado uma última vez um aspecto inquietante das interações que Rose e Raiden que ainda não foi mencionado. Fazendo uso do vínculo emocional existente entre os dois personagens, as ligações de *codec* do casal acabaram ao longo do jogo entrando em detalhes inesperados de sua relação – durante o que deveriam ser conversas objetivas sobre a missão e toda a crise que se desenrola ao redor do protagonista. Mais do que oferecer apoio psicológico e contribuir com a análise de aspectos táticos das tarefas de Raiden, Rose recorrentemente aponta para eventos de suas vidas pessoais, lembrando a forma com que o casal se conheceu, experiências – agradáveis e traumáticas – que viveram juntos, e discutindo detalhes do passado recém revelado de Raiden, quase como que aferindo a memória emocional do agente. Ao mesmo tempo em que essas ocasiões exploram a personalidade e a história de vida de Raiden – um personagem até então desconhecido pelo público –, dentro dos acontecimentos do jogo esse comportamento de Rose acaba contribuindo para a instabilidade e a desorientação do protagonista. Soma-se a isto o fato de que nunca foi explicado de forma satisfatória a seleção da moça para participar nesta missão. Destarte, o agitação intermitente do psicológico de Raiden parece ter o simples propósito de tornar sua situação ainda mais precária, como se a presença de Rose fosse uma válvula para a manipulação do agente no nível mais íntimo.

Possibilidade esta que atinge seu ápice nesses momentos de fragilidade em que Raiden se esgueira despido – ridiculamente tentando esconder suas partes íntimas do jogador – pelo interior do Arsenal Gear. Em meio a transmissões de *codec* cada vez desconexas e absurdas – em que Campbell chega a dizer que Raiden deve “desligar o videogame imediatamente. [...] A missão foi um fracasso! Corte a energia agora mesmo!” (Metal, 2001, trad. minha); ou que “você já jogou por muito tempo. Não tem outra coisa pra fazer com seu tempo?” (ibid.); e, gratuitamente, a relatar uma suposta experiência com alienígenas e recitar um aquecimento vocal japonês; e durante as quais a própria Rose aparece dizendo que “você vai estragar seus olhos jogando tão perto da TV” (ibid.); somente para que enfim a própria imagem de Campbell, que aparece no visor do *codec*, comece a se desfazer, revelando por baixo desta um crânio digital, enquanto a voz do oficial recita ordens dadas a Snake no «*Metal Gear*» original, de 1987 –, nesse contexto surreal, Rose entra em contato para confessar que mesmo seu relacionamento com Raiden fez parte da encenação.

A moça afirma então que, desde o primeiro encontro supostamente acidental dos dois, houve sempre um roteiro conduzindo o agente até sua

situação atual – enquanto a analista o observava e fornecia detalhes de sua vida para os arquitetos de tal plano. A própria aparência e o comportamento da moça foram alterados para facilitar este trabalho, de tal maneira que muito pouco na experiência de Raiden, já desde antes de o personagem embarcar na fatídica missão, foi genuinamente real. E, dando continuidade ao exercício de flutuação psicológica que Rose parece praticar com a mente do agente, ela ainda tenta alegar que, apesar da artificialidade do plano, teria desenvolvido sentimentos autênticos com o passar do tempo. Enquanto Raiden se esforça para conciliar essas informações, a moça acrescenta que está grávida dele – quando a transmissão é subitamente interrompida.

Ainda neste estado de completa desorientação e sobrecarga de informações – que não deixa de ser exacerbado pelos próprios ambientes no interior do Arsenal Gear: dentro do que deveria ser um submarino, salas se estendem por espaços imensos, desaparecendo na escuridão, e a própria materialidade de paredes e pisos se distorce, com textos e diagramas flutuando por ambientes cobertos por superfícies semitransparentes –, o jogador finalmente se reencontra com Snake. Livre do disfarce que tentava obscurecer sua identidade, o antigo protagonista agora aparece exatamente como foi visto no primeiro capítulo de MGS2 – quando ainda estava sob o controle do jogador –, com os mesmos equipamentos e aparência que tinha em «*Metal Gear Solid*».

Porém, seu papel continua sendo o mesmo de Plinskin, aqui ele é apenas um suporte para Raiden. Em sintonia com o tema de recomeço que permeia esse capítulo no Arsenal Gear, depois de devolver as roupas e equipamentos de Raiden, Snake entrega ao novato uma espada, que vem acompanhada de todo um novo esquema de controles e jogabilidade. Mecânicas essas que são detalhadas pelo próprio Snake, com aquela casual metalinguagem das instruções de «*Metal Gear*». O veterano inclusive, depois de explicar o funcionamento da nova arma, aguarda enquanto o jogador pratica os novos comandos e se acostuma com sua jogabilidade. Esta mudança permite que Raiden se torne, enfim, um personagem distinto de Snake, e de fato uma novidade na franquia.

Nesses instantes em que Raiden e Snake se preparam para infiltrar o Arsenal Gear, um outro pequeno gesto de metalinguagem pode passar despercebido. Ressoando os comentários feitos por Campbell e Rose sobre a experiência de Raiden não passar de um jogo de videogame, agora é o próprio Snake quem alude à sua qualidade virtual. Em um comentário incidental, o agente veterano explica que Raiden não deve se preocupar com munições daqui em diante, pois agora tem acesso a ‘provisões infinitas’. Apontando para uma faixa azul que usa na cabeça, um movimento que

superficialmente pode parecer sem significado, Snake indica o acessório que, dentro da jogabilidade de «*Metal Gear*», é uma recompensa obtida quando o jogador termina um dos jogos com excelente desempenho. Personificando o veterano absoluto da franquia, Snake tem acesso até mesmo a artifícios anteriormente reservados apenas ao jogador. Seu status como um protagonista, acostumado aos desafios de uma missão como essa e sempre no controle da situação, é ainda mais exacerbado por esta sutil autorreferência.

Seguindo a linha estabelecida por outras interações anteriores entre os dois personagens, Kojima e equipe aproveitam mais esta oportunidade para retomar o que parece ser seu tópico de interesse com MGS2. Quando Raiden reforça sua admiração por Snake, afirmando que as pessoas se lembrarão do agente pelas coisas certas e boas que fez, Snake revida dizendo que não há parte certa quando se mata alguém. O que importa para o veterano é reconhecer seus erros e “encontrar algo em que acreditar. E encontrar por si mesmo. Quando tiver isso, passe esse algo adiante – para o futuro. [Não importa o que seja]” (Metal, 2001, trad. minha). Mais uma vez, é esta mensagem de renovação e de legado que transparece no discurso de Snake. O tom pacifista e positivo da conversa é, entretanto, substituído em seguida por uma série de combates que contrasta fortemente com as dinâmicas que «*Metal Gear*» utilizou até aqui. Em sequências mais remissivas de jogos de tiro e ação de outras franquias – e, de certa forma, em sintonia com a nova identidade construída para Raiden nas últimas cenas, com seu passado violento e uma espada em suas mãos –, Snake e Raiden enfrentam no interior do Arsenal Gear uma infinidade de inimigos, que se lançam agressivamente sobre a dupla, indo de encontro às balas infinitas de um e aos cortes certos da espada de outro.

É justamente toda essa violência – presente diante de Raiden em carne e osso, como diz Snake (ibid.) – que sustenta a tênue conexão do agente com a realidade quando mais um mistério de sua jornada ganha forma: Campbell e Rose, os dois contatos que guiaram Raiden durante toda a missão – e de fato são responsáveis pela sua própria presença na operação –, na verdade nunca existiram. A dupla não passa da forma que um conjunto de AIs, conectadas a GW, assumiu para entrar em contato com o agente. As recentes falhas em transmissões de codec feitas pelos dois, e o evidente absurdo de suas últimas mensagens, parecem estar sendo causadas pelo vírus inoculado no sistema da inteligência artificial. Raiden, e o jogador, estiveram o tempo todo inadvertidamente trabalhando para a própria ameaça que tentam impedir.

À medida que o programa deletério vai surtindo efeito sobre GW, MGS2 executa uma de suas manobras de metalinguagem mais espetaculares:

durante um dos violentos combates que ocupam esta seção do jogo, a tela é subitamente sobreposta com o que parece ser uma interface de ‘game over’ – o estado de falha em uma partida de videogame –, que inclui um menu com opções como ‘sair’ e ‘continuar’. No entanto, uma pequena porção da tela continua exibindo a ação do jogo, ainda em andamento, e o jogador deve eventualmente notar que segue tendo controle de seu personagem, mesmo nesse formato reduzido. Ainda mais estranho, alguns textos da interface aparecem alterados: onde deveria constar ‘mission failed’, aparece ‘fission mailed’; ‘exit’ e ‘continue’ são substituídos por ‘emit’ e ‘continent’.

Da mesma forma que essa interferência aparece, sem explicação, ela é removida logo em seguida. Não por acaso, um recurso bastante similar foi utilizado em «*Metal Gear Solid*», mas noutro contexto. Naquele jogo, durante uma batalha contra um ‘chefe’, a imagem do jogo é bruscamente substituída por uma tela preta com apenas a palavra ‘Hideo’ em letras verdes, no canto superior direito. É uma brincadeira com as TVs da época que, quando não sintonizadas, costumavam exibir uma tela similar com o termo em inglês ‘video’. Ambos os casos desviam astuciosamente a atenção do jogador daquilo que se passa dentro do videogame, evidenciando o próprio aspecto artificial e o próprio aparato de vídeo em que se passa a experiência.

Reforçando a já mencionada impossibilidade espacial das salas contidas no Arsenal Gear, Raiden eventualmente alcança uma imensa arena, que parece não ter um ponto de entrada ou quaisquer limites visíveis – se estendendo em todas as direções indefinidamente. O centro desse gigantesco salão é um ringue circular que dá a impressão de flutuar em meio à escuridão, seu piso translúcido remetendo mais às interfaces e menus de MGS2 do que a qualquer ambiente construído. É nesse peculiar espaço não definido que o jogador confronta o que parece ser o clímax de sua conturbada missão, sendo atacado por uma multidão de *Metal Gear RAYs* em um embate que, mais uma vez, desafia os limites da realidade percebida pelo agente. Ainda durante o combate, um último evento relevante de MGS1 é finalmente replicado: Olga Gurlukovich – na verdade um agente duplo que assumiu a identidade de ninja-ciborgue para auxiliar Raiden em sua missão –, sacrifica-se tentando impedir que o agente seja derrotado. É o mesmo fim encontrado por sua contraparte no jogo anterior, que também interrompe o dramático confronto entre Snake e um Metal Gear, ganhando algum tempo para o protagonista, mas finalmente sucumbindo aos ataques do inimigo. Nessa situação periclitante, quando parece não haver chance de sobrevivência, ressurge Ocelot, revelando a sua versão do que deveria ser propósito, até então obscuro, de todos os acontecimentos transcorridos ao longo do jogo.

A começar pelo incidente no petroleiro dois anos antes, todo o cenário que agora é explorado por Raiden foi minuciosamente planejado para recriar as circunstâncias da infiltração de Snake em uma base de descontaminação de resíduos – os eventos transcorridos em MGS1. Não apenas no sentido de que a equipe de desenvolvimento derivou de seu título anterior essa continuação, mas explicitamente dentro do próprio universo narrativo do jogo: a base que Raiden infiltra aqui de fato emula de forma simplificada vários aspectos de Shadow Moses, a ilha e complexo militar onde se passaram os eventos o jogo anterior. E essa simulação não se dá apenas no aspecto estrutural e espacial de suas salas e corredores: assim como Shadow Moses é inicialmente apresentada para o jogador como um depósito de resíduos em que indivíduos de alto escalão foram sequestrados por um grupo de dissidentes terroristas, para mais adiante se revelar um laboratório de teste de um novo Metal Gear em que o objetivo real dos sequestradores é o roubo deste protótipo, a Big Shell de MGS2 eventualmente assume essa exata mesma função. Mais do que isso, em ambos os casos o oficial em comando, de Snake e de Raiden, já tinha de início tais informações, mas as manteve em segredo enquanto seu agente infiltrava a base sem qualquer conhecimento das verdadeiras ameaças.

Como visto, as similaridades vão muito além. Nos dois casos o jogador: enfrenta uma série de ‘chefes’ ao longo da missão (os integrantes dos dois grupos de dissidentes, dotados de habilidades sobre-humanas e inexplicáveis); recebe a ajuda de um ninja misterioso que acaba revelando uma conexão com o passado de Snake (em Shadow Moses trata-se de um antigo parceiro do agente, dado como morto em MG2, e na Big Shell este é revelado como sendo a militar russa Olga Gurlukovich, derrotada por Snake durante a infiltração do petroleiro); resgata e eventualmente se alia a, um cientista responsável pelo desenvolvimento da mais nova versão do *Metal Gear* (Otacon em MGS1 e sua irmã, Emma, um daqueles informantes assassinados em MGS2); é em dado momento capturado, interrogado e torturado pelos terroristas, somente para logo depois conseguir escapar e seguir com sua missão; descobre que o líder dos terroristas é, na verdade, um clone de Snake que passa boa parte do tempo sob uma identidade falsa (no primeiro jogo, Liquid, que assume a identidade de um antigo mentor do agente no início do primeiro jogo, e no segundo Solidus, que por fim se expõe como pai adotivo e instrutor de Raiden); e, talvez mais o importante, inadvertidamente descobre que toda a situação em que está inserido foi meticulosamente planejada e manipulada por um agente duplo (em ambos os casos, o já mencionado Ocelot, grande arquiteto de boa parte das conspirações presentes em «*Metal Gear*»).



Ocelot explica ainda que todas essas ‘coincidências’ fazem parte de um plano, denominado S3 – ou Simulação de Solid Snake –, que teria o objetivo de recriar, por meio de circunstâncias controladas e pressões psicológicas, certas experiências da vida de Snake; aquelas que seriam responsáveis por seu excepcional desempenho como combatente. O ‘papel’ de Raiden em toda essa trajetória foi simplesmente o de cobaia em um primeiro teste da estratégia. Esta proposta de replicação evidencia o paralelo traçado por MGS2 entre a genética, tema central de «*Metal Gear Solid*», com a memética – teoria introduzida por Richard Dawkins em seu livro «*The Selfish Gene*» (2016); exemplificado anteriormente pelo discurso de Snake sobre encontrar ideias que devam ser passadas adiante. Ocelot também menciona que, ao mesmo tempo em que serviu de ensaio para o dito programa de criação e condicionamento de supersoldados, todo o experimento foi também o próprio teste envolvendo dados complexos – o que já havia sido mencionado – para a validação do desempenho de GW. Tendo cumprido seus objetivos, o mercenário abandona Raiden e Solidus em um Arsenal Gear, agora completamente inutilizado pelo vírus, em rota de colisão com a cidade de Nova Iorque.

#### FEDERAL HALL

O último capítulo de MGS2 se inicia com o imenso submarino se chocando com a costa da metrópole estadunidense. Em meio ao cataclismo causado pelo acidente – que devasta vários blocos de prédios, criando um cenário de ruína não muito diferente dos funestos acontecimentos que, fatalmente, transcorreram na mesma cidade no 11 de setembro do exato ano em que o jogo foi lançado –, Raiden e Solidus desembarcam sobre o telhado do Federal Hall, um memorial da fundação dos EUA localizado no extremo sul da ilha de Manhattan. Reconhecendo a ironia da situação, Solidus lembra que foram justamente os ideais de pioneiros na luta pela independência estadunidense – como George Washington, comemorado com uma estátua em frente ao prédio – que inspiraram sua empreitada de insurgência.

A grande aspiração do terrorista é criar um novo Estado norte-americano – livre do controle de GW –, em que poderia devolver à população sua “liberdade, direitos civis, oportunidades. Os princípios fundadores deste país. Tudo aquilo que está prestes a ser apagado pela censura digital [de GW]” (Metal, 2001, trad. minha). Aludindo novamente ao tema da herança memética, Solidus argumenta que sua principal preocupação é com o legado que pode ser passado adiante além do material genético. Em suas palavras, “quando a tocha é passada adiante, dos progenitores para a criança, ela vai além do DNA, informações também são

transmitidas. Tudo o que quero é ser lembrado – por outras pessoas, pela história” (Metal, 2001, trad. minha).

Antes que o jogador possa enfrentar Solidus, no que deveria ser de fato o clímax da ação de MGS2, uma chamada de *codec* interrompe o monólogo do líder terrorista com uma última conversa entre Jack e seu verdadeiro antagonista – o conjunto de AIs conectadas a GW. É somente então que Kojima e equipe revelam o cerne mais profundo de sua narrativa: o futuro do desenvolvimento cultural da humanidade no contexto das rápidas mudanças de comportamento social que caracterizam a chamada Era da Informação.

Em um trecho relativamente breve, cerca de 12 minutos, MGS2 executa uma guinada brusca nos temas que discute, alcançando uma profundidade muito maior enquanto análise de nossa cultura – em especial quando observamos a partir dos acontecimentos transcorridos desde o seu lançamento no início do séc. XXI. Não surpreende, portanto, que alguns críticos tenham nomeado esse pequeno recorte, entre as horas de diálogo do jogo, como o momento mais profundo da história dos videogames (Gaither, 2010a).

Ainda se apresentando sob o aspecto binário de Campbell e Rose, as AIs revelam que, em lugar do propósito puramente militarista descrito por Ocelot para o plano S3 – a saber, a criação de um protocolo para condicionar psicologicamente supersoldados a partir do modelo de experiências vividas por Snake, ou Simulação de Solid Snake –, sua intenção é direcionar os próprios discursos que circulam entre a sociedade ao criar cuidadosamente interferências na informação circulável – processo esse que denominam Seleção para a Sanidade Social. O experimento realizado com Raiden teve o único propósito de ser um microcosmos das capacidades de manipulação deste sistema.

A condução de discursos para fins específicos mencionada pelas AIs não se reduz à mera censura dos meios de comunicação – até então mencionada como o propósito de GW. Nas palavras das próprias, o que elas propõem não é “controlar o conteúdo, mas sim criar contexto” (Metal, 2001, trad. minha). É essa sutil diferença que aprofunda consideravelmente a reflexão proposta por MGS2: na imensidão de informações levianas e passageiras; de pós-verdades, boataria e especulações; de bolhas de discurso e câmaras de eco cada vez mais herméticas que se formam; a simples ação de dar destaque a certos temas, induzir as conversas a certas direções, poderia ser muito mais efetiva – e sutil, imperceptível – do que o comportamento reativo e cerceador da censura.

O principal argumento das AIs em MGS2 é que a praticidade de troca de informação criada pelos desenvolvimentos recentes da Revolução Digital –

em especial na modalidade consolidada pelas redes sociais, ainda que em 2001 estas se encontrassem em período germinal – vai contra os interesses da humanidade. Mais do que isto, a efetiva permanência por tempo indeterminado de tais informações – com a facilidade de registro criada pelo desenvolvimento tecnológico – efetivamente deixaria estagnado o processo de seleção natural de ideias que teria conduzindo até então, mesmo que sem intenção ou direcionamento, o desenvolvimento cultural de toda a humanidade:

*Rumores sobre mesquinharias, interpretações equivocadas, calúnias... Toda essa informação descartável, preservada sem quaisquer filtros, crescendo em ritmo alarmante. O que somente atrasará o progresso da sociedade, reduzindo o andamento da evolução. [...] A sociedade da Era Digital propaga as falhas humanas, e seletivamente recompensa o desenvolvimento de convenientes meias-verdades (Metal, 2001, trad. minha).*

Esta argumentação reforça ainda mais o paralelo entre genes e memes presente em MGS2: ao passo que os antagonistas de MGS1 buscavam dominar o mundo com a criação de um exército de supersoldados manipulados geneticamente, em seu sucessor a atenção se volta para a efetiva administração dos memes que circulam e são reproduzidos por meio dos discursos da sociedade. Com o fracasso da primeira tentativa, as AIs de MGS2 teriam percebido que, mesmo controlando a constituição dos corpos físicos, não seriam capazes de prever e manipular adequadamente o comportamento dos indivíduos. Deixando esta abordagem de controle de lado, sua atenção se volta para a condução – a curadoria, pode-se dizer – de ideias e comportamentos, no que pode ser entendido como a passagem de uma sociedade de controle a uma de contextos.

Com sua alegação de proteger os interesses da humanidade, mesmo que sem conhecimento ou aprovação desta, as AIs fazem um alerta para os perigos que poderiam ser criados por uma Sociedade Digital:

*Todos se recolhem às suas pequenas comunidades fechadas, com medo de um fórum aberto. Mantendo-se em suas pequenas bolhas, eles despejam qualquer ‘verdade’ que lhes seja conveniente na crescente fossa séptica da sociedade como um todo (ibid.).*

Seu diagnóstico apocalíptico – que condena o ser humano a uma completa estagnação de sua evolução, em que as diferentes verdades não seriam capazes nem de se confrontar ou se conciliar, onde ninguém seria invalidado nem tampouco poderia estar certo –, é concluído com a constatação de que “é desta forma que o mundo acaba. Não com um estrondo, mas em lamúria” (Metal, 2001, trad. minha). Sob protestos de Raiden, as AIs se apresentam como única solução viável para a crise que sinalizam, tendo a capacidade de “navegar o mar de lixo produzido [pela humanidade], recuperando verdades válidas e, até mesmo, interpretando seu significado para as gerações futuras” (ibid.). E, exemplificando em Raiden a suposta desqualificação dos seres humanos para essa tarefa, demonstram como o agente foi facilmente manipulado em todo seu percurso. Mesmo quando o agente tenta alegar que prefere decidir por si mesmo no que acreditar e o que passar adiante, seus interlocutores lembram que quem o induziu a pensar desta forma foi o próprio Snake. Essa provocação recai também sobre o jogador, que possivelmente simpatiza com Raiden, igualmente influenciado pela mensagem propagada anteriormente pelo jogo.

As AIs questionam, ainda, a mera existência de um ‘si mesmo’. Segundo elas, em uma era de “‘verdades’ ready-made, ‘si mesmo’ é somente algo usado para preservar emoções positivas que são ocasionalmente sentidas” (ibid.). Segundo seu raciocínio, seria irônico que, apesar de o ‘si mesmo’ ser algo criado pelos indivíduos, quando algo acontece de forma indesejada, o ser humano tende a direcionar a responsabilidade para algum fator externo. “Em negação, simplesmente se busca por outra ‘verdade’, uma que seja mais conveniente e permita que se sinta bem [–] deixando de lado a tal ‘verdade’ que anteriormente foi aceita” (ibid.). É justamente este comportamento que, em última análise, desqualificaria a humanidade para conduzir sua própria evolução.

Dando o experimento como praticamente encerrado – e alegando, para a consternação de Raiden, que o impacto desta missão na formação de sua identidade, a dita Simulação de Solid Snake e motivo de toda a replicação dos eventos de MGS1, não passou de um subproduto de seu objetivo maior –, as AIs comandam que o agente derrote finalmente Solidus; este confronto fornecerá à elas os últimos dados necessários para colocar seu plano de manipulação em prática. Encurralado entre acabar com a própria vida – e as de outros que dependem de sua vitória –, ou obedecer às ordens das AIs, Raiden se mostra mais uma vez facilmente manipulável. Não obstante a precariedade da situação do personagem, o próprio jogador se encontra preso à mesma barganha. Imerso em sua experiência de jogo, não lhe resta outra opção no embate contra Solidus, uma vez que a derrota significaria a

abjeta condição de ‘game over’; eis a perversidade manipulativa alcançada por MGS2. Assim, a simulação de Campbell fatalmente anuncia: “Será Solidus, [nossa] criação? Ou você, a criação de Solidus? Nossos queridos monstros – divirtam-se” (Metal, 2001, trad. minha).

Igualmente insatisfeito com a manipulação que sofreu, Solidus desafia Raiden para um duelo de espadas. Suas ambições revolucionárias foram desmanteladas pelo verdadeiro propósito do S3, e o terrorista volta sua ira contra as AIs que o sabotaram – acreditando que ao derrotar Raiden poderá localizar os responsáveis pela criação e operação das mesmas. Assim, MGS2 acaba repetindo um último elemento emblemático dos «*Metal Gears*» anteriores, colocando seu protagonista em uma desesperada disputa corpo a corpo contra seu antigo mentor. Ao jogador, resta apenas assumir o controle de Raiden uma última vez: sobre o telhado do Federal Hall, e em meio à ruína criada pelo naufrágio do Arsenal Gear, Solidus é finalmente derrotado. Arremessado do alto da construção, o corpo do terrorista emblematicamente aterrissa aos pés da estátua de George Washington, enfatizando o fracasso de sua empreitada. A vitória de Raiden conduz, entretanto, a um desfecho amargo: as AIs obtiveram sucesso.

## EPÍLOGO

Em frente ao memorial – enquanto os primeiros oficiais de segurança atendem à devastação causada pelo Arsenal Gear, e pedestres começam a circular novamente pela cidade – Raiden reencontra Snake. Ainda sob o choque da experiência pela qual acaba de passar, e questionando sua própria identidade, o protagonista é confortado pelo veterano, que afirma: “Ninguém sabe ao certo quem ou o que é. As memórias que se leva e o papel que se recebe são fardos que é preciso carregar. Não importa que sejam reais ou não. Essa nunca foi a questão” (Metal, 2001, trad. minha).

Através desse monólogo de Snake – ao qual se sobrepõem imagens em vídeo de pedestres circulando por Nova Iorque –, Kojima e sua equipe retornam àquela discussão explorada anteriormente sobre legado e escolha. Conduzindo à um desfecho mais otimista, Snake alega que não existe no mundo uma realidade absoluta, advertindo Raiden de que “aquilo que você pensa enxergar só é tão real quanto o seu cérebro lhe diz ser. [...] Não fique obcecado com as palavras. Encontre o significado por trás das palavras, e depois decida. Você pode encontrar seu próprio [futuro]” (ibid.). Incentivando o protagonista – e talvez o próprio jogador – a criar uma nova identidade, Snake pergunta sobre uma etiqueta de identificação que Raiden leva em um cordão no pescoço. É um último movimento de metalinguagem executado por MGS2: na plaqueta aparecem o nome, a nacionalidade e o aniversário do jogador; informações inseridas no menu do jogo antes do



começo da partida. Respondendo ao questionamento de Snake, Raiden afirma que: “Não, nunca escutei esse nome antes. Vou escolher meu próprio nome... e minha própria vida. Encontrarei algo que valha a pena passar adiante” (Metal, 2001, trad. minha). Atirando para longe a etiqueta, o personagem rompe simbolicamente sua conexão com o jogador, rejeitando submeter-se ao controle deste.

Somando-se à virada positiva proporcionada pelas palavras de Snake, uma outra revelação parece apaziguar a derrota sofrida frente às AIs: em meio ao código do vírus que desativou GW, Snake afirma ter encontrado uma pista da localização de Ocelot e das outras AIs – a luta contra a manipulação ainda teria esperança. Com essa nova informação, Snake deixa Raiden, afirmando que o novato ainda tem certas “coisas para fazer. E pessoas com que conversar...” (Metal, 2001, trad. minha). Só então o jogador é apresentado à verdadeira Rose, que encontra Raiden em meio à multidão que agora circula em frente ao Federal Hall. Em paralelo a mais imagens de vídeo – que seguem mostrando a vida quotidiana nas ruas de Nova Iorque –, o casal faz planos para o futuro. E Raiden, como que assumindo a exposição sobre legado antes conduzida por Snake, resume:

*[...] Todos os seres vivos querem que seus genes perdurem. Mas genes não são a única coisa a se passar adiante. Há muitas coisas não escritas em nosso DNA. Cabe a nós ensinar tais coisas às nossas crianças. Sobre o meio-ambiente, nossas ideias, nossa cultura... poesia... compaixão... tristeza... alegria... Contaremos tudo a elas... juntos (ibid.).*

## DEPOIS DO EPÍLOGO

Ao fim dos extensos créditos do jogo – que são acompanhados por uma canção romântica, superficialmente afinada à conclusão da história de Raiden, mas que não deixa de incluir versos como: “Não consigo dizer adeus ao ontem, meu amigo” (ibid.) –, é a voz de Snake que retorna para mais um monólogo. Justapondo-se a filmagens de paisagens naturais e cenas urbanas de Nova Iorque – em que figuram proeminentemente a Estátua da Liberdade e sua tocha –, esta reitera, uma última vez, o ponto sobre passar adiante mais do que genes. Reforçando o papel da produção cultural – na forma de música, literatura, cinema e da tradição oral –, Kojima e equipe destacam, através da voz de seu principal personagem, a importância de se propagar aquilo que foi visto, escutado e sentido:

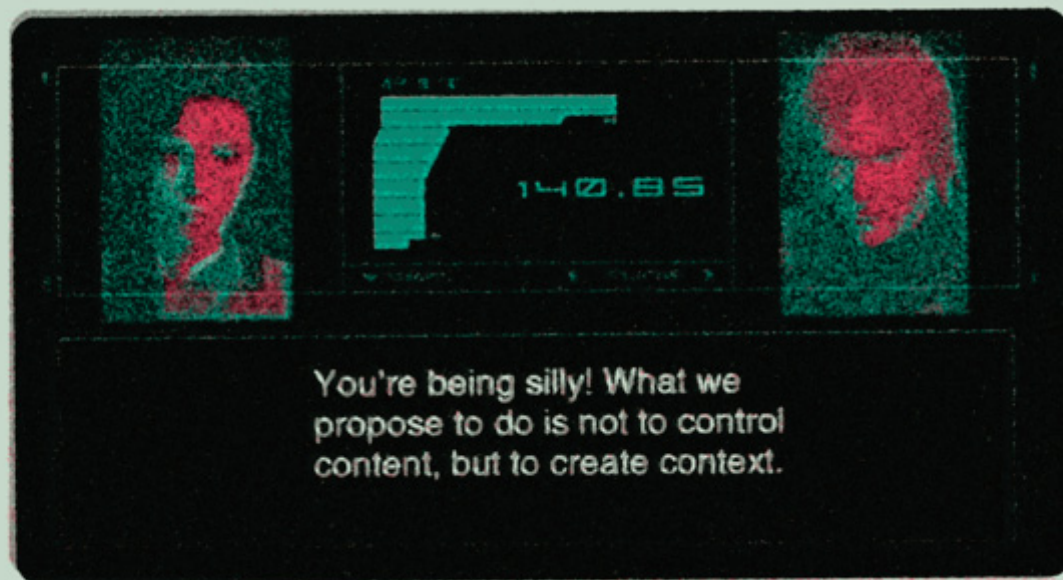
*Devemos passar adiante a tocha, e deixar que nossas crianças leiam nossa conturbada história sob sua própria luz. Dispomos de toda a magia da Era Digital para fazer isso. Pode ser que a raça humana eventualmente encontre seu fim, e uma nova espécie talvez venha a dominar este planeta. A Terra pode não durar para sempre, mas ainda assim temos a responsabilidade de deixar para trás quaisquer indícios de vida que conseguirmos. Construir o futuro e manter o passado vivo são exatamente a mesma coisa (Metal, 2001, trad. minha).*

Terminada esta sequência, MGS2 ainda guarda mais uma referência a «*Metal Gear Solid*». No que viria a se tornar uma tradição na franquia, depois de aparecer uma última vez logo do jogo, dando por encerrada a partida, Otacon e Snake dividem outra conversa: a pista que encontraram sobre o paradeiro dos mentores de GW e do plano S3 levou apenas a uma descoberta frustrante: os nomes de 12 indivíduos supostamente envolvidos com a operação pertencem a pessoas mortas há muito tempo; as AIs são, de fato, agentes autônomos. Essa frustrante revelação é o que serviria de gancho para entradas futuras da franquia, perpetuando um ciclo de retorno que, como visto, Kojima esperava encerrar com seu quarto «*Metal Gear*».

## Apêndice 2: O Momento Mais Profundo da História dos Jogos Eletrônicos

OU, O CODEC FINAL COM AS IAS DE METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Este apêndice consiste da transcrição, com tradução minha, do último diálogo entre Raiden e as IAs, que acontece durante o capítulo final de MGS2. Por se tratar fundamentalmente de um trecho roteiro, decidi utilizar aqui algumas das convenções de formatações usualmente aplicadas a este tipo de texto.



**Hideo Kojima e Tomokazu Fukushima**  
Tradução: Mauricio Perin

### NAUFRÁGIO DO ARSENAL GEAR, NY DIA

Depois de destruir o navio militar que continha os supercomputadores do sistema de Inteligência Artificial "GW", o agente especial JACK - codinome Raiden - se prepara para enfrentar seu mentor SOLIDUS, que se revelou um terrorista. Antes de começar a batalha, no entanto, Jack recebe uma ligação via codec.

#### CODEC

Na tela aparecem um visualizador de áudio; um display com a frequência de rádio utilizada; e duas janelas de vídeo com close-ups dos interlocutores. Do outro lado da chamada está o que aparenta ser a mesma IA que esteve no comando da missão de RAIDEN até o momento, GW, que se apresenta com a aparência do cel. CAMPBELL.

IA/Campbell

Raiden, você copia? Ainda estamos aqui.

RAIDEN

Como isso é possível? A IA foi destruída!

IA/Campbell  
Apenas a GW...

RAIDEN  
Quem é você?

IA/Campbell  
Pra começar, nós não somos o que você chamaria de ... humano.  
Nos últimos 200 anos um tipo de consciência se formou camada por camada cerne da Casa Branca.  
Não muito diferente de como a vida começou nos oceanos 4 bilhões de anos atrás.  
A Casa Branca foi nossa sopa primordial, uma base de evolução...  
Nós não temos forma. Somos a própria disciplina e moral que os Americanos tão frequentemente invocam.  
Como alguém pode esperar nos eliminar? Enquanto essa nação existir, nós existiremos.

RAIDEN (irritado)  
Deixa de besteira! Se você é imortal, pra que iria cassar a liberdade individual e censurar a internet?

IA/Rose  
(Risada)

A imagem de Campbell é substituída pelo rosto de ROSE, namorada de Raiden que GW usou como representação de suporte psicológico durante a missão.

IA/Rose  
Jack, não seja bobo.

IA/Campbell  
Você não sabe que nosso plano tem o seu interesse - não o nosso - em mente?

RAIDEN  
O quê!?

IA/Rose  
Jack, escute bem como um bom garoto!

IA/Campbell  
O mapeamento do genoma humano foi terminado no começo do século.

Como resultado, o registro evolucionário da espécie humana nos foi revelado.

IA/Rose

Começamos pela engenharia genética, e findamos por digitalizar a própria vida.

IA/Campbell

Mas certas coisas não estão contidas na informação genética.

RAIDEN

Como assim?

IA/Campbell

Memórias humanas, ideias. Cultura. História.

IA/Rose

Genes não contém nenhum registro da História humana.

IA/Campbell

Não são coisas que devem ser passadas adiante?

Essa informação deve ser deixada à mercê da natureza?

IA/Rose

Sempre mantivemos registros de nossas vidas. Através de palavras, imagens, símbolos... de tabuletas a livros...

IA/Campbell

Mas nem toda informação foi herdada pelas gerações posteriores.

Uma pequena porcentagem do todo foi escolhida e processada, e então passada adiante. Não muito diferente dos genes, de fato.

IA/Rose

Isto é a História, Jack.

IA/Campbell

Mas no atual mundo digitalizado, informação trivial se acumula a cada segundo, preservada em toda sua banalidade.

Nunca desaparecendo, sempre acessível.

IA/Rose

Boatos sobre assuntos irrelevantes, mal-entendidos, calúnias...



IA/Campbell

Toda essa porcaria preservada em estado puro, crescendo em ritmo alarmante.

IA/Rose

Isso só atrasa o progresso social, reduz o ritmo de evolução.

IA/Campbell

Raiden, você parece acreditar que temos um plano de censura.

RAIDEN

Vai dizer que não é isso?

IA/Rose

Seu tolo! O que nós propomos não é controlar o conteúdo, mas sim criar contexto.

RAIDEN

Criar contexto?

IA/Campbell

A sociedade digital promove falhas humanas e seletivamente recompensa o desenvolvimento de convenientes meias-verdades.

Basta observar as estranhas justaposições morais ao seu redor.

IA/Rose

Bilhões são gastos em armas utilizadas para matar de forma humanizada outros humanos.

IA/Campbell

Os direitos de criminosos sendo mais respeitados do que a privacidade de suas vítimas.

IA/Rose

Apesar das pessoas que sofrem na pobreza, imensas doações são feitas para proteger outras espécies ameaçadas.

Todos crescem ouvindo a mesma ladainha,

IA/Campbell

Seja bom com os outros.

IA/Rose

Mas acabe com a concorrência!

IA/Campbell

"Você é especial."

"Acredite em si mesmo e alcance o sucesso."

IA/Rose

Mas fica óbvio desde o princípio que somente alguns poucos podem ter sucesso...

IA/Campbell

Você exerce seu direito de "liberdade" e esse é o resultado.

Tudo retórica para evitar o conflito e proteger cada indivíduo do sofrimento

As verdades não verificadas, produzidas por diferentes interesses, seguem se agitando e acumulando no canteiro dos sistemas de valor e do politicamente correto.

IA/Rose

Todos se recolhem em pequenas comunidades fechadas, com medo do fórum aberto.

Permanecem em suas pequenas bolhas, vazando qualquer "verdade" que lhes convenha na crescente latrina da sociedade como um todo.

IA/Campbell

As diferentes verdades fundamentais nem se confrontam nem se misturam.

Ninguém é invulnérvel, mas também ninguém está certo.

IA/Rose

Nem mesmo a seleção natural pode acontecer nesse cenário.

O mundo está sendo devorado pela "Verdade".

IA/Campbell

E é assim que o mundo acaba. Não com um estrondo, mas com um gemido.

IA/Rose

Estamos tentando evitar que isso aconteça.

IA/Campbell

É nossa responsabilidade como governantes.

Assim como na genética, informação e memórias desnecessárias devem ser filtradas e deixadas de lado para estimular a evolução de uma espécie.

RAIDEN

E você se acha qualificado para decidir o que é ou não necessário?

IA/Campbell

Certamente. Quem mais poderia chapinhar pelo mar de lixo que a sua gente produz, encontrar verdades valiosas e chegar a interpretar seu sentido para as próximas gerações?

IA/Rose

É isso que significa criar contexto.

RAIDEN

Eu decido por mim mesmo no que acreditar e o que passar adiante!

IA/Campbell

Mas isso é mesmo ideia sua?

IA/Rose

Ou algo que o Snake te disse?

IA/Campbell

Eis a prova da sua incompetência, bem aí. Você não tem qualificação para exercer o livre-arbítrio.

RAIDEN (irritado)

Isso não é verdade! Eu tenho o direito---

IA/Rose

Existe algum tipo de "eu" dentro de você?

IA/Campbell

Isso que você chama de "eu mesmo" serve como nada mais do que uma máscara para cobrir o seu ser.

IA/Rose

Nessa era de 'verdades' *ready-made*, o seu 'eu mesmo' é usado para preservar as emoções positivas que você ocasionalmente sente...

IA/Campbell

Outra possibilidade é que o seu 'eu mesmo' seja um conceito convenientemente emprestado sob a lógica de que lhe garantiria algum senso de força...

RAIDEN (angustiado)

Isso é besteira!

IA/Campbell

É mesmo? Você preferiria que outra pessoa te dissesse isso? Tá certo, então. Explica pra ele.

IA/Rose (carinhosa a princípio,  
depois com sarcasmo)

Jack, você é simplesmente o melhor! E você chegou até aqui por conta própria!

RAIDEN (frustrado)

\*suspiro\*

IA/Campbell (condescendente)

Oh, o que acontece? Se sente perdido? Por que não tenta procurar a resposta no seu âmago?

IA/Rose

Não acho que você vá achar muita coisa, no entanto...

IA/Campbell

Irônico como apesar do "eu mesmo" ter sido criado por você mesmo, toda vez que algo dá errado você põe a culpa em outra coisa.

IA/Rose (cinicamente)

A culpa não é minha. A culpa não é sua.

IA/Campbell

Em negação, você simplesmente recorre a outra "verdade", mais conveniente, que te faça se sentir melhor.

IA/Rose

...deixando de lado instantaneamente a tal "verdade" que você já aceitou.

IA/Campbell

Alguém assim deveria ser capaz de decidir o que é "verdade"?

IA/Rose

Alguém como você sequer deveria ter o direito de decidir?

IA/Campbell

Vocês não fizeram mais do que abusar da sua liberdade.

IA/Rose

Vocês não merecem ser livres.

IA/Campbell

Nós não estamos deixando o mundo em cinzas. Vocês estão.

IA/Rose

O indivíduo supostamente é fraco. Mas está longe de ser impotente. Uma única pessoa tem o potencial de arruinar o mundo todo.

IA/Campbell

E a era das comunicações digitais deu ainda mais poder ao indivíduo.

Poder demais, para uma espécie imatura.

IA/Rose

Construir um legado envolve entender o que se quer, e o que é necessário para esse fim.

Vocês costumavam sofrer com tudo isso. Agora nós pensamos por vocês.

IA/Campbell

Somos seus guardiães, no fim das contas.

RAIDEN (perplexo)

Você quer controlar o pensamento humano? O comportamento humano?

IA/Campbell

Mas é claro. Qualquer coisa é quantificável hoje em dia.

Foi para isso que esse exercício foi projetado.

IA/Rose

Afinal, você se apaixonou por mim, exatamente como deveria. Não é mesmo, Jack?

IA/Campbell

Ocelot não soube de toda a verdade, pra dizer o mínimo.

IA/Rose

Nós governamos toda uma nação – o que nos interessaria um único soldado, por mais capaz que ele fosse?

IA/Campbell



O "S3" do nosso plano não significa  
"Simulação de Solid Snake". Mas sim  
"Seleção para a Sanidade Social" ...

## MONTAGEM DE TELAS DE JOGO

A tela exibe imagens de menus de jogo, em especial o Game Over e o momento em que um vírus foi inoculado no sistema GW. Os diálogos acontecem em off.

IA/Campbell

O S3 é um sistema para controlar  
vontade e consciência humanas.

"S3" não se refere a você, um soldado  
treinado à imagem de Solid Snake.

É um método, um protocolo, que criou as  
circunstâncias para que você se tornasse o  
quem é.

IA/Rose

Então veja, nós somos o S3.  
Não você.

## CODEC

IA/Campbell

A sua experiência foi o teste final da  
efetividade desse plano.

RAIDEN

Isso é loucura...

IA/Campbell

Você ouviu o que o Presidente Johnson  
disse...

IA (na voz de JOHNSON)

"O sistema 'GW' do Arsenal é a chave para  
a supremacia deles."

IA/Campbell

O objetivo deste exercício era estabelecer  
tal método.

## MONTAGEM DE TELAS DE JOGO



Aparecem imagens do jogo Metal Gear Solid, em que o protagonista é Solid Snake e ação acontece em uma ilha do Alaska chamada Shadow Moses. Os diálogos acontecem em off.

IA/Campbell

Nós tomamos Shadow Moses como paradigma do exercício.

IA/Rose

Me pergunto se você teria preferido um cenário de fantasia...

IA/Campbell

\*risos\*

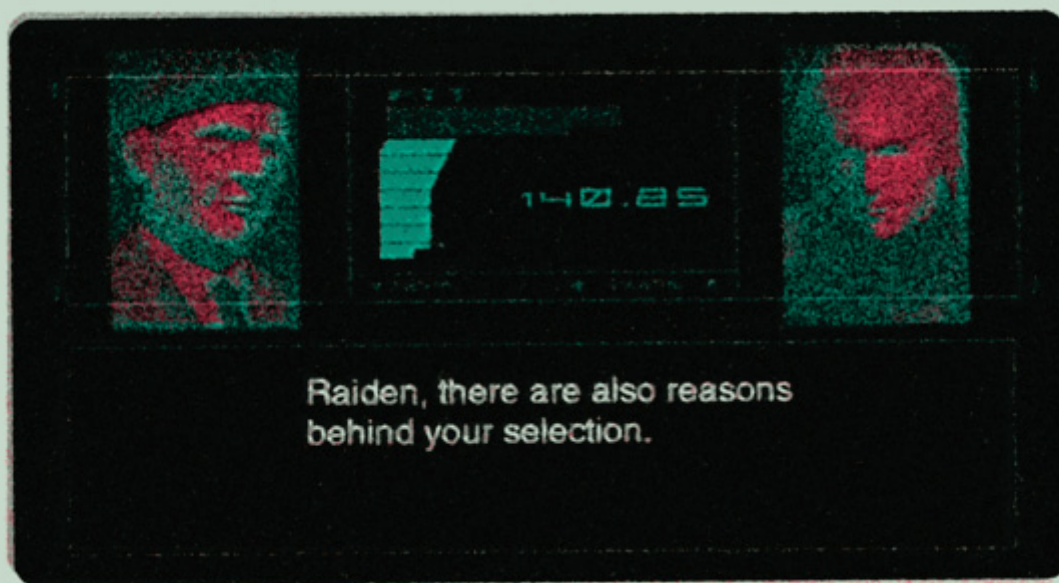
Escolhemos este pano de fundo por suas circunstâncias extremas.

Seria um teste ideal para as capacidades de gerenciamento de crise do S3.

Se o modelo pudesse disparar, controlar e resolver aquela situação, estaria pronto para qualquer contingência.

E agora temos a nossa prova.

## CODEC



IA/Campbell

Raiden, também temos razões para selecionar você.

Solidus criou muitas outras crianças combatentes. Sabe por que escolhemos você e não eles?

RAIDEN

Hm?

IA/Campbell

Porque você era a única criança que se recusava a aceitar seu passado.

Todas as outras se lembravam do que eram, e pagavam por isso diariamente.

IA/Rose

Mas você dá as costas a tudo que não lhe agrada.

Você faz o que quer que goste, vê apenas o que gosta, e apenas para você mesmo.

IA/Campbell

Sim - a Rose pode confirmar isso.

IA/Rose

Você se recusou a me ver pelo que eu era. Eu menti para você, mas eu queria ser descoberta.

Você fingiu ser compreensivo, um cavalheiro... Mas nunca fez um esforço consciente para me dar atenção... A única vez que fez isso foi quando não lhe dei outra opção...

RAIDEN

Eu só estava tentando não...

IA/Rose

O quê? "Tentando não me machucar?"

Querido, a única pessoa que você tentou não machucar foi a si mesmo!

Evitar a verdade sob a fachada da "gentileza" foi tudo que você fez! Nem lhe ocorreu fazer outra coisa que não cuidar de si mesmo.

Mesmo que você diga que foi por mim, esse sentimento não estava lá. No fim, foi tudo por você... Eu nunca fiz parte da cena.

IA/Campbell

Hahaha... exatamente.

Então veja, você é o representante perfeito das massas que precisamos proteger. Por isso nos o escolhemos.

Você aceitou a ficção que lhe oferecemos, obedeceu às nossas ordens e fez tudo que lhe foi pedido.

O exercício é um sucesso retumbante.

IA (na voz de EMMA, a engenheira chefe do sistema GW)

"Não te disse que o GW não estava pronto? Não mais, graças a você."

IA/Cambell

Sua persona, suas experiências, vitórias e derrotas não passam de subprodutos.

O verdadeiro objetivo era garantir que pudéssemos gerá-las e manipulá-las. Custou muito tempo e dinheiro, mas claramente compensou, considerando estes resultados.

Acredito que chega de conversa. É hora do exercício final: Raiden, derrote o Solidus.

RAIDEN

Pense outra vez! Cansei de fazer o que me pedem!

IA/Campbell

É mesmo? Você não está esquecendo de alguma coisa?

IA (na voz de OLGA, uma agente que colaborou com RAIDEN na missão)

"Se você morrer, meu bebê morre."

IA/Campbell

O colapso de seus sinais vitais significa a morte do bebê da Olga. E também a morte da Rose, ela está conectada ao mesmo mecanismo.

RAIDEN

A Rose - ela existe de verdade?

IA/Rose

Claro que sim, Jack! Eu não iria disFARÇAr a verdade!

RAIDEN

Desgraça!

IA/Campbell

Será uma luta até a morte.

IA/Rose

Solidus, decerto, quer você morto.

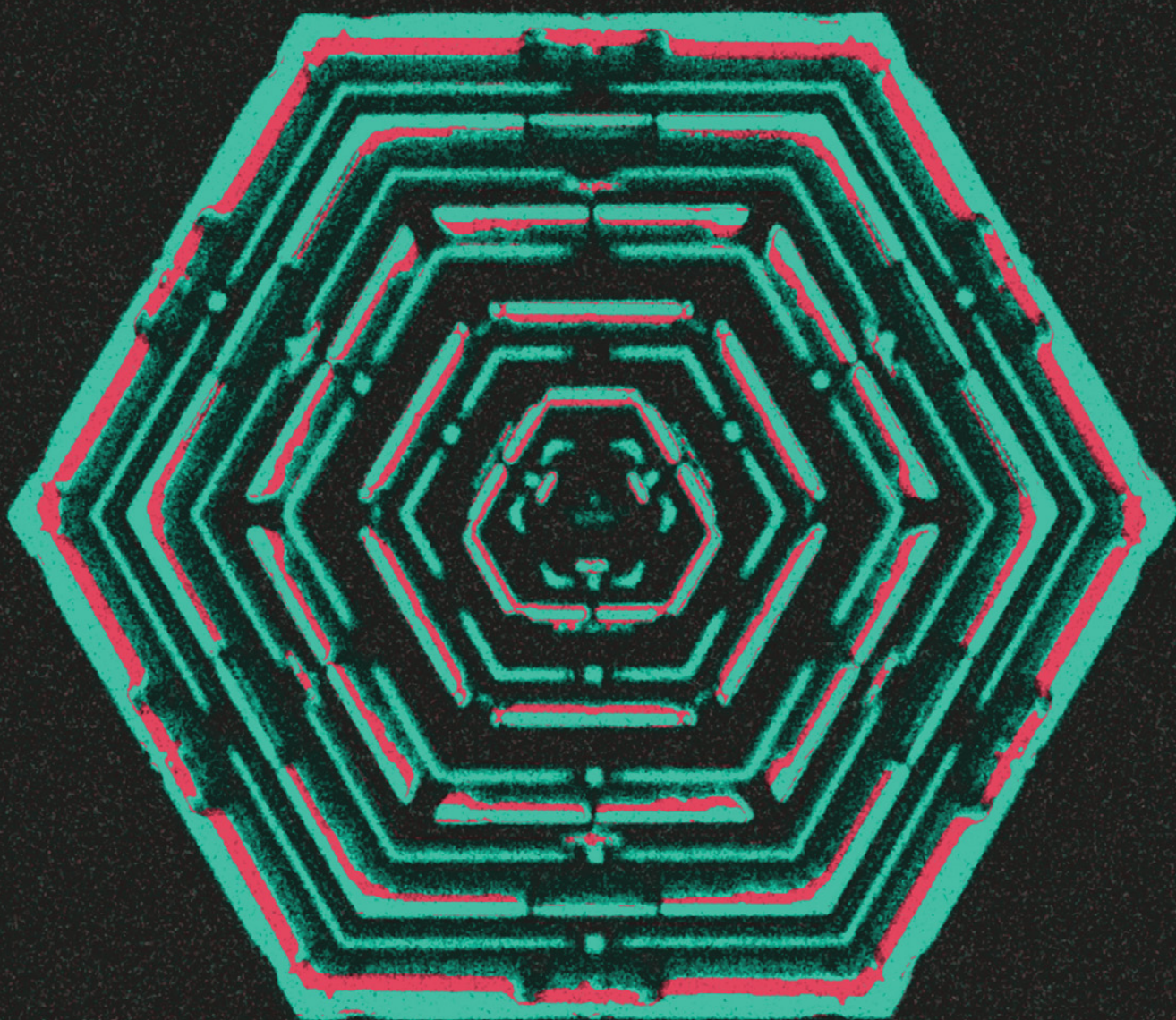
IA/Campbell

Nós vamos coletar os dados necessários com esta última luta, e então consideraremos o exercício encerrado.

Então, Jack o Estripador, vai ser Solidus, a criação dos Padriots; ou você, a criação de Solidus?

Nossos queridos monstros - façam bom proveito.





UFPR  
MAURICIO PERIN NEVES DA SILVA

# ESCOLHA E SIMULAÇÃO

CURITIBA  
2020